Sonic • Mensile • Rizzoli Egmont Publishing S.p.A. • Spedizione in Abbonamento Postale 50% - MI

SOMMARIO 5

FUMETTI

Editoriale

Nell'editoriale, in genere, il direttore si scatena in una serie di bla... bla... bla... per sottolineare cose che tutti hanno sotto gli occhi o per far presente cose prive del benché minimo interesse. E così è anche in questo caso, perché basterebbe darvi il tempo di sfogliare il giornale per capire che ci sono alcune chicche davvero interessanti per divoratori di videogame: uno Speciale tutto Mega Drive, meno fumetti e più prove,(comprese quelle dei "classici" di una volta), curiosità e persino notizie giunte direttamente dai nostri inviati nelle principali città videoludiche. Basta, ho già scritto troppo.
Buona lettura.

SONIC N. 5 Maggio 1994
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.p.a.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT: tel. 02/33100413
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
• DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
• PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.L., via Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax 02/55014919
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Registrazione c/o il Tribunale di Milano N. 493 del 30/10/1993

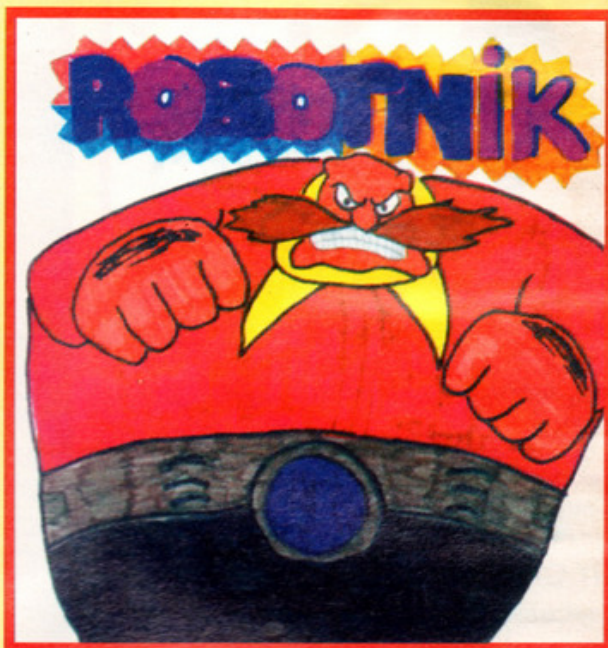
Buon giorno a tutti e benvenuti nella Zona Lettori. Ricordatevi di inviare le vostre lettere a: Sonic - Zona Lettori - Rizzoli Egmont Publishing - via Settembrini 29, 20124 Milano.

COIN-OP VS MEGA DRIVE

Cara redazione di Sonic,
sono un ragazzo di 18 anni e ho studiato elettronica a Pesaro per 2 anni, durante i quali mi sono semplicemente innamorato di Street Fighter 2, unico gioco della mia vita. (...) Ho iniziato a giocare con Ken, riuscendo a finire il gioco dopo un mesetto; Zangief, che tutti definiscono "lento", non mi è sembrato affatto tale, al punto che molte volte ho battuto Vega con due "perfect" e ho schiacciato letteralmente al terreno Mr. Bison.
Ho naturalmente imparato a finirlo anche con Ken e Ryu (che credo i migliori), e poi, via via, anche con gli altri, tranne il più spastico e anormale di tutti, che è Dhalsim (AAAAARGHH!!! Che devo sentire!!! NdR).
(...) Ultimamente ho ripreso a giocare a Street Fighter, ma purtroppo, ho perso la mano... Ora faccio schifo a SF2 e finisco la CE con Bison, ottenendo un milione di punti.
Ora posso dire di avere all'attivo (sia nella versione normale sia nella CE), in alcune partite, sette "perfect" consecutivi ai danni dei miei avversari... Nonostante questo, non posso definirmi un bravo giocatore (Ah, no? NdR).
Nel nuovo Super Street Fighter ho eliminato una decina di avversari, trovando molte difficoltà con i nuovi personaggi (Thunder Hawk, Dee Jay, Cammy e Fei Long), dovute al cambiamento di ritmo nel gioco e alle nuove mosse dei vecchi personaggi, che non mi sarei mai aspettato (come le bolle di Chun Li o il pugno infuocato di Ken).
Dopo questa lunga premessa, ecco le mie domande:
1) Che trucco può usare Chun Li contro Guile?
2) Ho sentito di Street Fighter 2 Turbo. Cos'è? Quali sono le sue principali caratteristiche?
3) Perché nel mio paese non arrivano mai gli SF2 nuovi? (Ci vogliono gli anni...).
4) Per vincere a SF2 the New Challengers, cosa ci vuole, a parte il coraggio?
(...) Ho visto il Mega Drive con il Joystick Arcade Power Stick 2 a 6 tasti... Cosa dite, funziona? E che mi dite riguardo ai seguenti giochi: Street Fighter, Street Fighter 2, SF2 Champion Edition, SF2 Turbo e Super Street Fighter 2 the New Challengers? So che molti di questi non esistono per Mega Drive.
Grazie per le risposte,

Andrea Clementi
S. G. in Marignano (FO)

Laura Menichetti

Dunque dunque, tanto per cominciare mi trovo in totale disaccordo con te, per quanto riguarda la potenza dei personaggi: nella prima edizione di SF2 (e in fondo anche nella CE) il titolo (a detta di tutti, ma anche a mio parere) se lo contendevano indubbiamente Guile e Dhalsim... Rimanevano sicuramente degli ottimi personaggi anche Chun Li, Ryu e Ken, ma ti assicuro che Honda e Zangief non hanno mai riscosso un grande successo (d'altra parte è anche una questione d'abitudine nell'usare un personaggio rispetto a un altro).
Cominciamo con le risposte:
1) Direi che, nel nuovo the New Challengers, la cosa migliore è rispondere ai "Sonic Boom" con le bolle di energia e tentare di incastrare Guile in un angolo, per colpirlo con i Mille Calci. Non saltare in calcio volante, altrimenti assaggerai facilmente gli anfibi del combattente americano.
2) Per questa risposta ti rimando al riepilogo finale.
3) Purtroppo non tutti possono permettersi di cambiare continuamente coin-op, in modo da avere tutte le novità che, come saprai, sono moltissime. Se hai visto the New Challengers, comunque, puoi star tranquillo: è l'ultima edizione uscita.

tal Kombat per Mega Drive, console che purtroppo non abbiamo.
Possediamo la console Sega Master System II e il nostro più recente acquisto è stato "Alien Storm". Vi scriviamo anche per farvi alcune domande:
1) per Master System II che cosa ci consigliate: Robocop vs Terminator o Batman Returns?
2) Quali differenze tecniche ci sono tra Game Gear e Master System?
3) È vero che il Master System è una console destinata alla scomparsa?

Distinti saluti da Fabio e Paolo Ciciriello, Grottaglie (TA)

Cari Fabio e Paolo, non vi crucciate: se desiderate tanto acquistare un Mega Drive potete sempre dare un occhio alla Zona Scambio: chissà che non troviate un annuncio che fa per voi!
1) Forse daremmo un voto leggermente più alto a Robocop vs Terminator, ma è una questione di gusti.
2) Vi rispondiamo con questo piccolo schemino che mostra le caratteristiche di entrambe le macchine:

SPECIFICHE TECNICHE

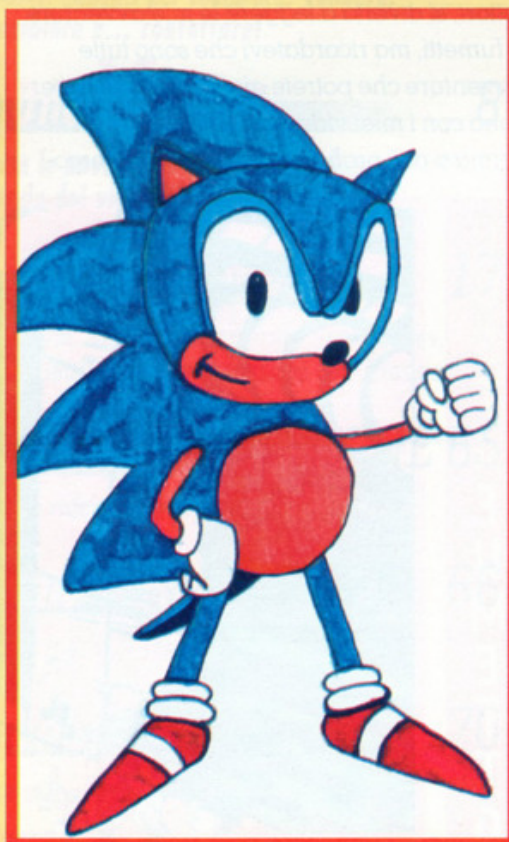
	Master System	Game Gear
Processore	Z80 4MHz	Z80 4MHz
Memoria	24K	24K
Risoluzione	256X192	480X146
Tavolozza	64	4096
Colori	16	16
Sonoro	3 canali	3 canali
Schermo	Televisore	LCD

3) No, non vi preoccupate: sebbene non sia certamente più nel suo periodo "d'oro" è anche vero che il software continuerà a uscire ancora per molto tempo.

A TUTTO SONIC

Carissimi amici della redazione di Sonic Videogame & Fumetti, sono un bambino di nove anni; anche un grande ammiratore di Sonic, vorrei rivolgergli qualche domandina:
1) Da dove viene il potere di Sonic?
2) Secondo voi Ivo Robotnik è morto?
3) Quali sono le zone di "Sonic 3"?
4) Quanti anni ha Miles "Tails"?
5) A che cosa servono gli anelli?
Spero che pubblicherete questa mia lettera e che risponderete alle mie domande.
Grazie di cuore, il vostro amico

Yuri Nirta, Ciriè (TO)

Carissimo Sonic the Hedgehog,
mi chiamo Danilo, possiedo un MD da 2 anni e sono un tuo fan da altrettanto tempo. Ho trovato i primi 4 numeri della tua rivista assolutamente fantastici (e credo che così troverà anche i prossimi), però, secondo me, dovresti aggiungere altre due pagine alla Zona Trucchi, così da darci una doppia dose di gabole e codici, e anche più probabilità che si trovi un bel trucco per il gioco desiderato. Per il resto è tutto SUPER!
Spero che tu possa rispondere alle mie domande:
1) Come si chiama la porcospina rosa che hai conosciuto in "Sonic CD"?
2) Anche lei è superveloce come te e Miles?
3) A proposito, perché Miles ha 2 code? Lo spiegherai ne "Le Origini di Sonic" (o da qualche altra parte nella rivista)?
4) Mi pare di capire che tu abiti sul pianeta Mobius. Dov'è situato questo pianeta nell'universo? Come fai a venire sulla Terra? Ma allora, Tails, tu e company siete degli extraterrestri?

Fabio Ciciriello (Taranto)

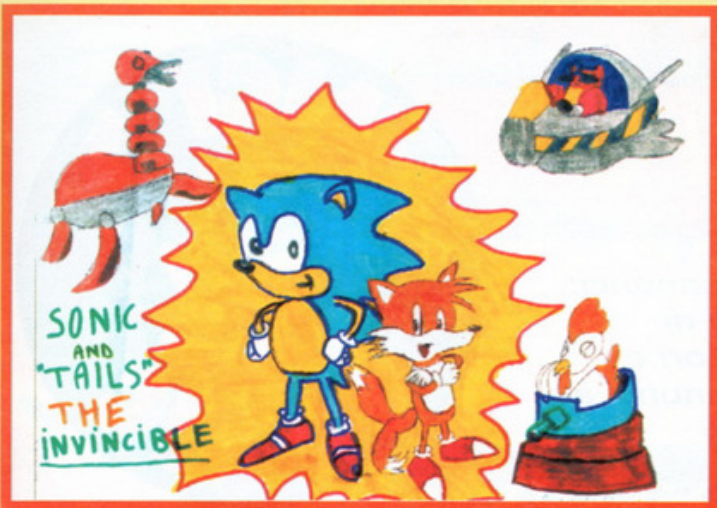
Rispondi alle mie domande, te ne prego!
Un maxi salutone a te e al piccolo Miles.

Danilo Piazzalunga, Gorle (BG)

P.S. Potresti pubblicare un altro fumetto con Super Sonic? (Senza però metterlo nelle vesti di "cattivo" come sul numero 1 del 1994 della tua rivista!).

Rispondiamo a queste due lettere insieme, dato che sia Danilo che Yuri fanno una sacco di domande proprio su Sonic, il nostro beniamino. Cominciamo con Yuri:
1) Oltre ad avere una dote naturale, il potere di Sonic deriva dagli anelli e dai bonus che trova nelle sue avventure.
2) No, non crediamo che morirà mai definitivamente... Almeno non così facilmente!
3) Basterà che tu vada a leggere la recensione completa proprio su questo numero, a pagina 18.
4) Non lo sai che non è buona educazione chiedere l'età a una volpe? (Soprattutto quando ha due code)!
5) Gli anelli servono a dare potere a Sonic, oltre che (talvolta) a trasportarlo in altre dimensioni, come gli schermi bonus..
E ora Danilo...
1) La porcospina rosa (fidanzata ufficiale diSonic) si chiama Principessa Sally.
2) Certamente! Ma nessuno su Mobius è veloce quanto Sonic!
3) Chissà, forse in un prossimo numero troverete anche le origini di Tails e la soluzione del mistero... Ma, almeno per adesso, rimane un mistero!
4) In un certo senso, sì: Miles Tails, Sonic e gli altri amici di Mobius sono degli extraterrestri, ma essendo abituati a viaggiare nelle dimensioni sono di casa anche qui sulla Terra.
Infine, riguardo a Super Sonic, devi sapere che quando Sonic si trasforma a quel modo, non è più lui: è il prezzo da pagare per avere così tanto potere istantaneamente, quindi è impossibile che possa essere Super Sonic e continuare a essere il Sonic di sempre!

VECCHI TRUCCHI, NUOVI LETTORI

Carissimi redattori di Sonic,
vi ho scritto per congratularmi per la vostra

Elia Granata (Pavia)

rivista, perché secondo me è veramente "super". In particolar modo mi sono piaciute le zone in cui avete suddiviso la rivista e i fumetti che avete inserito all'interno.
L'unica cosa che non mi é piaciuta è che per ora non avete mai pubblicato i trucchi per i videogiochi più vecchi come Sonic 1, Moonwalker, World Cup Italia '90, Super Monaco GP II, Dynamite Dux, eccetera.
Vi ho scritto questa nota di rimprovero perché molti miei amici, come me, del resto possiedono ormai questi videogiochi, ma non sappiamo più che cosa inventare per trovare nuovi trucchi.
Spero che prendiate in considerazione la mia proposta. Ringraziando anticipatamente, vi mando un saluto.

Stefano Bargelli, Follonica (GR)

Abbiamo pubblicato trucchi su giochi non proprio nuovissimi, nei numeri scorsi, ad esempio per Sonic 2, Golden Axe, Shinobi, Wonderboy, Speedball, Streets of Rage, James Bond the Duel, Chuck Rock e Thunder Force IV. Continuate ad acquistare la rivista e abbiate fiducia: non appena scopriremo qualche trucco per i giochi che avete elencato lo pubblicheremo! D'altra parte non possiamo fare a meno di dare una particolare attenzione alle novità!

CHI L'HA VISTO?

Spettabile redazione di Sonic,
sono un ragazzo di 13 anni e da circa un anno posseggo il meraviglioso Mega Drive, imbatttuto da tutte le altre console. Ho sempre comprato la vostra rivista e la trovo davvero fantastica, anzi stupenda. È da un po' di tempo che vado in cerca di Street Fighter 2, ma purtroppo non sono ancora riuscito a trovarlo. Ho girato moltissimi negozi, ma con esito negativo. Infatti, nessuno di questi ce l'aveva... O se lo vendeva era in versione

Pietro Decario(Lecce)

giapponese... Che rabbia! Comunque, caro Sonic, voglio farti alcune domande:
1) Pubblicherete delle altre notizie su Street Fighter 2?
2) Cosa posso fare per averlo?
3) Quando uscirà Super Street Fighter 2?
Ciao

Febbraro Giuseppe, Colombare di Sirmione (BS)

Purtroppo, caro Giuseppe, il problema che hai tu con Street Fighter 2 è un problema che hanno molti nostri lettori con altri giochi. Spesso, le novità non vengono distribuite tempestivamente e in maniera capillare in tutti i rivenditori d'Italia... Quando arrivano sono già nella versione che non gira sulla vostra console, costano troppo o ce ne sono solo un paio di copie e, naturalmente, appena vendute cinque minuti prima del vostro arrivo! Beh, bisogna portare un po' di pazienza e continuare a cercare...
1) Come hai potuto vedere, nel numero scorso abbiamo fatto uno speciale su tutte le mosse segrete di Street Fighter 2 Special Champion Edition per Mega Drive: spero che ti sarà utile una volta che sarai riuscito a trovare (e ad acquistare) la cartuccia.
2) Per riuscire a trovare la tua cartuccia preferita ti consigliamo di fare un piccolo viaggetto e di andare in una città un po' più grande (non abiti tanto lontano da Milano...) Forse riuscirai ad avere più fortuna..
3) Nelle sale giochi è già uscit, anche qui in Italia... Per quanto riguarda la versione su cartuccia per il tuo Mega Drive dovrai aspettare ancora un po'...

UNA RIVISTA MEGASTELLARE

Egregia redazione di Sonic,
sono un ragazzo di 15 anni e per la prima volta ho visto che nella mia edicola c'è un giornale che mi interessa molto: Sonic! L'ho trovato semplicemente "megastellare"! Io, però, non vi scrivo solo per dirvi che il vostro giornale è uno dei miei tanti sogni che si è realizzato, perché finalmente c'è una rivista che parla solo di videogiochi Sega, ma anche per chiedervi varie cose:
1) Mi potreste dire, secondo il vostro parere, qual è il miglior gioco per il mio Mega Drive tra Aladdin e Jurassic Park?
2) Perché nel vostro giornale avete inserito l'inserto Zona Relax? (Ormai non siamo più bambini per fare questi giochini, no?)
3) Infine, vi vorrei chiedere se in futuro saranno soppressi (almeno in parte) i fumetti Sega e metterete qualche pagina in più di Zona Trucchi. Nei prossimi numeri ci sarà, come regalo per noi, fedelissimi lettori, qualche meraviglioso gadget?
Vi saluto, passo e chiudo.

Riccardo Saccucci, Isola del Liri (Frosinone)

Grazie per i complimenti... Ogni mese ci arrivano molte lettere come la tua, che vorrebbero cambiare la rivista secondo i vari gusti... Ma non siete molto d'accordo neppure tra di voi, per cui abbiamo deciso di lasciare la rivista, almeno temporaneamente, invariata negli spazi in modo da accontentare tutti quanti in egual misura.
1) Sicuramente ti consiglieremmo Aladdin, sia per grafica-sonoro che per longevità e giocabilità; ciò non toglie che anche Jurassic Park sia un gioco molto bello.
2) Sei proprio sicuro che i giochi che proponiamo siano così facili da risolvere? Ti sfidiamo con il superlabirinto che trovi a pagina 70.
3) Per ora gli spazi della rivista resteranno pressappoco gli stessi. Spero che apprezzerai l'aggiunta delle classifiche che fanno la loro prima comparsa proprio in questo numero.
Per i gadget... continua a seguirci!

Zona Classifiche

Eccoci al secondo appuntamento con lo spazio delle classifiche in cui la nostra redazione vi proporrà i migliori giochi per Mega Drive, Mega CD, Master System e Game Gear. Aspettiamo le vostre preferenze per modificare e aggiornare la "top ten" dei videogiochi Sega! Per leggere correttamente le classifiche vi ricordiamo che "A1N2" significa "Anno 1 Numero 2" e si riferisce, ovviamente, al numero di Sonic su cui abbiamo recensito il gioco; "=" significa che la posizione è stabile dal mese precedente, "+" significa che il gioco ha guadagnato posizioni, "-" che ne ha perse e "NE" significa "New Entry" e cioè un nuovo gioco entrato in classifica.

MASTER SYSTEM

Gioco	Casa	Voto	Pos.	Numero
1) Robocod	US Gold	96	=	A1N2
2) Star Wars	Lucasarts	94	=	A2N1
3) Micro Machines	Codemasters	93	NE	A2N4
4) Sensible Soccer	Sony	91	-	A2N2
5) Cool Spot	Virgin	88	-	A1N1
6) Global Gladiators	Virgin	88	-	A2N1
7) Fantastic Dizzy	Codemasters	86	-	A2N2
8) Speedball	Imageworks	85	NE	A2N4
9) Land of Illusion	Sega	81	-	A1N1
10) Jungle Book	Virgin	80	-	A2N1

Due nuove entrate che fanno slittare i titoli del mese scorso: Micro Machines, uno dei giochi di corsa più divertenti di tutti i tempi e Speedball, un vecchio gioco dei Bitmap Brothers, sempre validissimo e coinvolgente. Resistono Robocod e Star Wars nelle loro posizioni in testa alla classifica.

GAME GEAR

Gioco	Casa	Voto	Pos.	Numero
1) Micro Machines	Codemasters	94	NE	A2N4
2) Star Wars	Lucasarts	90	-	A2N1
3) Mortal Kombat	Arena	90	-	A2N1
4) Ecco the Dolphin	Sega	90	-	A2N1
5) Desert Strike	Domark	90	-	A2N3
6) Global Gladiators	Virgin	87	-	A2N1
7) Streets of Rage 2	Sega	86	-	A1N1
8) Sonic Chaos	Sega	85	NE	A2N4
9) Cosmic Spacehead	Codemasters	85	-	A2N2
10) Aleste 2	Compile	84	NE	A2N3

Micro Machines, oltre al terzo posto della classifica Master System, si aggiudica anche il primo posto in questa! In effetti la possibilità di giocare in due sullo stesso Game Gear e con la stessa cartuccia, è assolutamente innovativa. Arriva Sonic Chaos in ottava posizione e Aleste 2 della Sega/Compile in ultima posizione, che ci fanno dire addio a Jurassic Park e Dracula.

MEGA DRIVE

Gioco	Casa	Voto	Pos.	Numero
1) Street Fighter 2SCE	Capcom	97	=	A1N2
2) NBA Jam	Acclaim	95	NE	A2N4
3) Aladdin	Virgin	94	-	A1N2
4) Sensible Soccer	Sony	94	-	A1N2
5) Spot: Quest for Cool	Virgin	92	-	A1N1
6) Dr. Robotnik	Sega	91	NE	A2N3
7) Sonic 3	Sega	90	NE	A2N4
8) FIFA Soccer	Electronic Arts	90	NE	A2N3
9) Rainbow Islands	Taito	90	NE	A2N4
10) Sonic Spinball	Sega	89	NE	A2N3

Vediamo come vanno le cose per il sedici bit più amato del mondo: Street Fighter 2 Special Champion Edition rimane in prima posizione indisturbato, anche se viene quasi raggiunto dal capolavoro di basket di casa Acclaim. Le ultime posizioni cambiano completamente con una caterva di nuove entrate, tra cui segnaliamo in particolar modo Sonic 3, Dr. Robotnik Mean Bean Machine e Sonic Spinball.

MEGA CD

Gioco	Casa	Voto	Pos.	Numero
1) Ecco the Dolphin	Sega	93	=	A1N2
2) Jurassic Park	Sega	92	NE	A2N3
3) Sonic CD	Sega	90	-	A2N1
4) Chuck Rock	Sega	90	-	A2N2
5) Thunder Hawk	Core Design	81	-	A2N2

Non ci sono molte novità per la periferica CD ROM del Mega Drive; segnaliamo la versione "adventure" di JP in seconda posizione, quale nuova entrata,

Le novità della Domark

Ecco alcuni dei titoli Domark che potrete vedere recensiti su queste pagine nei prossimi mesi:

TITOLO	CONSOLE	MBIT	USCITA
Wizard Pinball	GG	2	Luglio
AV8B Harrier Assault	MCD	1CD	Luglio
Marko's Magic Football	MD	16	Luglio
Marko's Magic Football	GG	4	Luglio
Kawasaki Superbikes	MD	16	Ottobre
Kawasaki Superbikes	GG	2	Ottobre
Marko's Magic Football	MCD	1CD	Ottobre
F1 '94	MD	16	Novembre
F1 '94	MCD	1CD	Novembre
F1 '94	GG	2	Novembre
Amazing Football	MD	16	Aprile '95
Amazing Football	MCD	1CD	Aprile '95
Cyberpunk	MD	16	Agosto '95
Cyberpunk	MCD	1CD	Agosto '95

Nel Regno di Odino

Forse avrete sentito parlare di Heimdall, un fantastico Gioco di Ruolo fantasy, ambientato nella terra dei Vichinghi. Controllerete Heimdall, uno degli dèi di Asgard (il "paradiso" nordico) che, reincarnato nel corpo di un mortale, dovrà recuperare le armi incantate di Odino, di Freya e delle altre divinità "buone", armi rubate nientemeno che da Loki, malvagio dio dell'oscurità e dell'inganno. Il gioco presenta una grafica molto fumettosa e accurata, in visuale isometrica: dovrete muovervi da stanza a stanza, cercando i vari oggetti che potranno esservi utili ai fini dell'avventura, come chiavi, armi, e equipaggiamento. Non manca, naturalmente, la magia composta da numerosi incantesimi possibili, ognuno dei quali ha un effetto leggermente diverso.

Certamente ci occuperemo molto presto di questo gioco della JVC che ha già avuto un grande successo su Amiga.

Laurea per Videogiocatori

La Education Initiative ha promosso un nuovo corso universitario unico al mondo: una laurea di Design e Produzione di Giochi Interattivi! Il corso partirà da settembre di quest'anno e i giocatori potranno assistere a lezioni riguardanti tutti gli aspetti della creazione di un videogioco, dalla programmazione del software alla grafica, dal design alla musica e all'audio.

La prima università che offrirà la possibilità di seguire questo corso sarà quella di Middlesex, all'interno di un programma di Master delle Arti di un anno (che inizierà sempre a settembre) e di un Bachelor (un corso avanzato universitario) delle Arti che avrà inizio, invece, nel 1995. I professori che insegneranno a Middlesex sono Julian Saunderson (per il corso di Master) e Huw D. Jones (per il corso Bachelor). Molte altre università pare stiano pensando di aprire corsi simili durante il 1995. Uno dei cervelli più importanti dietro questo progetto è Russell Ferrier, manager della Domark. Speriamo che presto si parta anche qui in Italia .

Il Mega Drive va su Marte

La Sega ha annunciato l'uscita di un'espansione per il Mega Drive che si dovrebbe chiamare Mars (in inglese, Marte, appunto), anche se è probabile che il nome cambierà prima dell'uscita ufficiale. Si tratta di un doppio processore a 32 bit RISC (una sigla che significa Reduced Instruction Set Computer) con memoria RAM extra e coprocessore video. L'espansione (che permetterà di produrre giochi dedicati, come Virtua Fighter, senza aumentare il prezzo delle cartucce) si inserirà nel MD tra l'alloggiamento e la cartuccia (come il Game Genie). Sarà disponibile entro settembre e costerà circa 150 Sterline (al cambio, circa £ 350.000). È stata annunciata anche l'uscita di un nuovo Mega Drive che incorpora già questa espansione: si chiamerà probabilmente Mega Drive 32.

Zona Inviati

IN QUESTO NUMERO INAUGURIAMO UNA NUOVA ZONA DI SONIC: LA ZONA INVIATI! ALCUNI NOSTRI COLLABORATORI DA TUTTA ITALIA (E FORSE ANCHE DA TUTTO IL MONDO) VI INFORMERANNO OGNI MESE SULLE NOVITÀ CHE POTETE TROVARE NELLE VARIE CITTÀ. PARTIAMO CON MILANO, NAPOLI, TORINO E ROMA.

La città del panettone

Benvenuti a Milano! Oltre a essere, come recitava lo spot, una città da bere, Milano è anche una città tutta da giocare. Qui, infatti, si svolgono le più importanti fiere e manifestazioni dedicate al mondo dell'informatica e straripano letteralmente i negozi dedicati a computer e console. Naturalmente, in questi veri e propri luoghi di culto potete trovare tutte le ultime novità in tempi record, così come trovate le ultimissime console e tutto il loro software: particolarmente interessanti risultano la NEWEL di via Mac Mahon 75, che vende i vecchi (ma sempre ottimi) giochi per Mega Drive a prezzi bassissimi, addirittura sotto le cinquanta o le quaranta mila lire; JOYSTICK FUN di via Lorenteggio 38, che racchiude in apposite ceste ottime offerte, e CONSOLE GENERATION di via Capecelatro 7, che oltre alle suddette ceste promozionali offre un vasto catalogo di film di animazione giapponese (in gergo OAV) in lingua italiana e tantissimi modellini dei più famosi robot.

Ma il meglio deve ancora venire! Se vi presentate da FUTURE GAMES in viale Lombardia 25 con questa copia di Sonic otterrete un fantastico sconto del 10%! È davvero un'occasione da non perdere, quindi se state scroccando questo numero da un'edicola o da un vostro amico non perdete tempo e compratevi la vostra copia.

Per finire abbiamo buttato uno sguardo anche alle più importanti sale giochi: da segnalare c'è la NEW ROKY di Porta Venezia dove potete giocare in sei a Virtua Racing e l'ASTRAGAMES dove invece potete giocare a Super Street Fighter II su uno schermo alto più di un metro e mezzo e dalla qualità ottima. Da Milano è tutto, i vostri inviati vi salutano. Ciriciao gente.

SCONTO

...della pizza

Benvenuti a Napoli, città che la tradizione vuole fornita di sole e ottime pizze. È vero, il sole è caldo e le pizze davvero buone, ma Napoli è anche un ottimo posto per videogiocare. A Napoli i giocatori troveranno un centro molto fornito in Leonetti, storico negozio di giocattoli di via Roma, che di recente ha aperto una sezione dedicata ai videogiochi e ai sistemi Sega in particolare. Se possedete un Mega Drive, un Game Gear o un Master System e preferite noleggiare i titoli, vi consiglio di fare un salto in via San Bartolomeo, vicino a Piazza Municipio, da POWER GAMES AND COMICS, negozio specializzato nell'affittare cartucce per i vostri sistemi preferiti. Per questo mese, Power Games and Comics vi offre un'iniziativa davvero apprezzabile: presentandovi con questa copia di Sonic potrete usufruire dello sconto del 50% sul costo d'iscrizione al club, necessaria per noleggiare i titoli. Se invece amate ritrovarvi con gli amici per giocare nelle sale arcade, l'HOLIDAY al Vomero potrebbe essere la meta ideale dei vostri pellegrinaggi, con tutte le novità sempre disponibili. Bene, per questo mese è tutto: vi aspetto il mese prossimo per darvi altre informazioni e notizie utili su come divertirsi con i videogiochi a Napoli. Ciao a tutti!

SCONTO

saluti da Torino

...del gianduja

Salve a tutti! Ecco a voi una veloce panoramica sulla situazione videoludica a Torino. All'ombra della Mole Antonelliana, quando dalla fitta coltre di smog che sovrasta la città si insinua qualche timido raggio di sole, si presentano numerose occasioni di divertimento per gli amanti dei videogiochi. Gli appassionati di coin-op, per esempio, potranno trovare pane per i propri denti alla sala giochi PLAY TIME di piazza CLN, in pieno centro. Muniti di un'apposita carriola ricolma di gettoni, potranno cimentarsi nei due giochi Sega del momento: Virtua Racing e Virtua Fighter. Il primo si trova al piano superiore in versione 4 giocatori con un monitor supplementare che trasmette il Gran Premio con inquadrature quasi-televisive (fantastico). Il secondo è un picchiaduro veramente realistico: per arrivare a inserire il gettone gli aspiranti giocatori dovranno infatti avere la meglio a suon di cazzotti sulla trentina di scalmanati che circondano costantemente la macchina. Chi dovesse soccombere prima di arrivare al monitor, potrà consolarsi con NBA JAM della Midway, anch'esso al piano superiore. Dopo la full-immersion in sala giochi, consiglio a tutti (videogiocatori e non) un gelato da Mon Bijou, che è proprio di fianco a PLAY TIME e fa una panna cotta in 3D solido veramente eccezionale. Sempre dalle parti del centro, in via Carlo Alberto per la precisione, si trova PLAY GAME SHOP, un piccolo negozio che, nonostante le dimensioni, offre un assortimento pressoché infinito di titoli per tutti gli standard, dal Master System al 3DO passando per il Jaguar. In particolare, qui troverete le ultimissime novità direttamente importate da Hong Kong e USA. Un po' più fuori mano, ma sempre molto ben forniti, sono i 3 negozi ALEX COMPUTER (Corso Francia 333, via Tripoli 179, Shopville Le Gru). "Last but not least", segnalo FLASH GAMES, in via Valdieri 12, che offre anche interessanti proposte in noleggio e di seconda mano. Per questo mese è tutto... baci e abbracci a tutti.

saluti da Roma

...e dei maritozzi!

Roma è, a occhio e croce, una città eterna... Insomma: i monumenti, le rovine, il Vaticano, eccetera, eccetera. Se anche voi avete la fortuna (o la sfortuna, dipende dai punti di vista) di essere immortali, a un certo punto potreste anche trovare noiosette le tonnellate di tempo libero a vostra cortese disposizione... Per ingannare il destino potreste provare a visitare il MEGABOY CLUB di via Palasciano 105, un negozio sempre fornitissimo e aggiornato fino all'ultimo minuto di giochi per Mega Drive, Game Gear e Master System (fra l'altro è anche possibile affittarli, se volete, per avere un gustoso assaggio prima di un acquisto). ASTROCOMPUTER (via Veturia 68) e L'ARCOBALENO (via Cassia 6c) propongono entrambi un vastissimo assortimento di titoli per console Sega, ma se siete a Roma e volete divertirvi davvero dovete assolutamente visitare la sala giochi EXTRA BALL in via Arco di Travertino, straboccante di perle quali Virtua Fighter, Virtua Racing e Mortal Kombat II (nuova versione) e di moltissimi altri giochi altrettanto interssanti.

Virtua Fighter alla sala giochi Play Time di piazza CLN a Torino

PIANETA MOBIUS, R.R.*

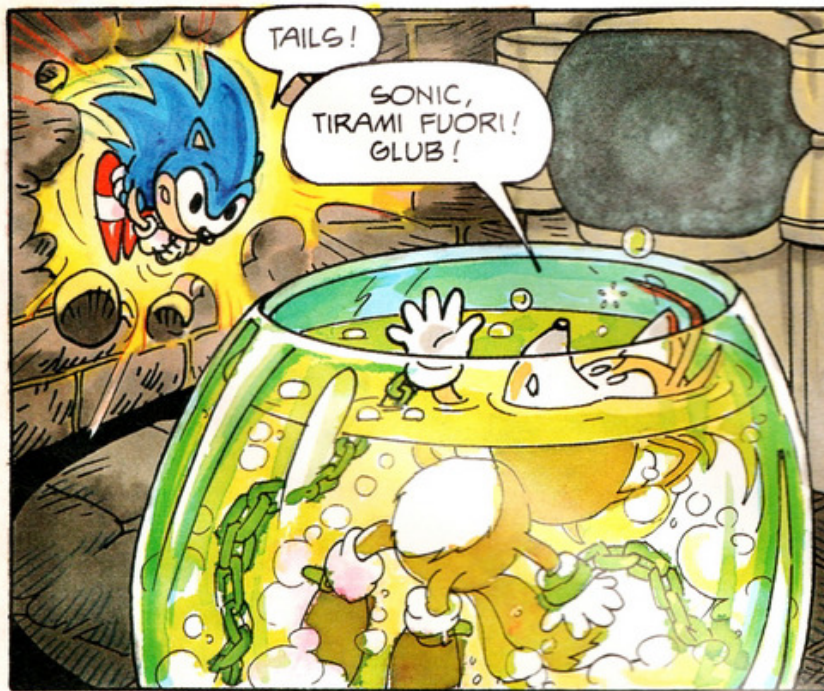
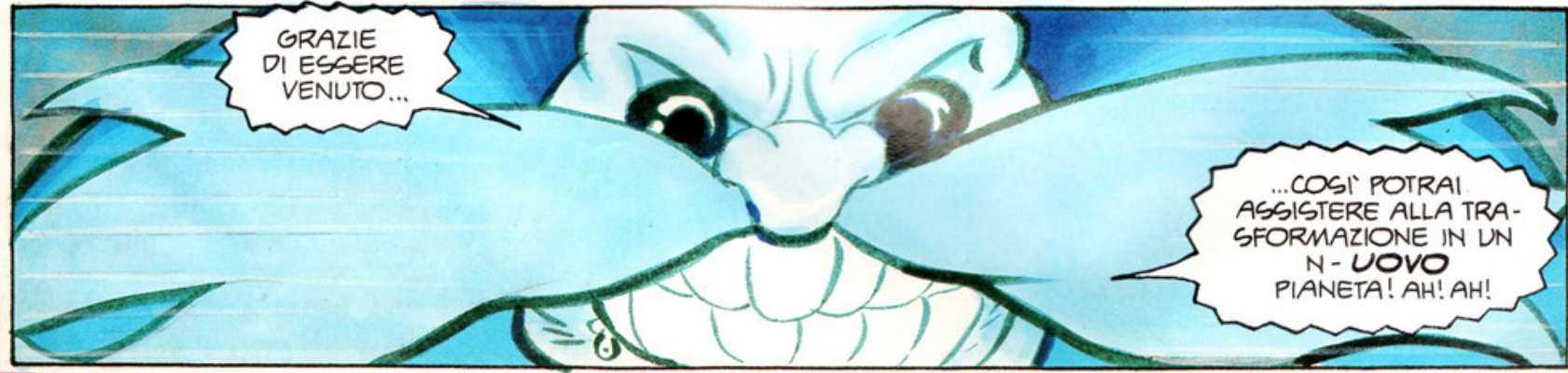
SONIC HA SAPUTO CHE TAILS E' INTRAPPOLATO DALL'ALTRA PARTE DEL PIANETA...

SEMPRE NEI PASTICCI, QUELL'IMBRANATO!

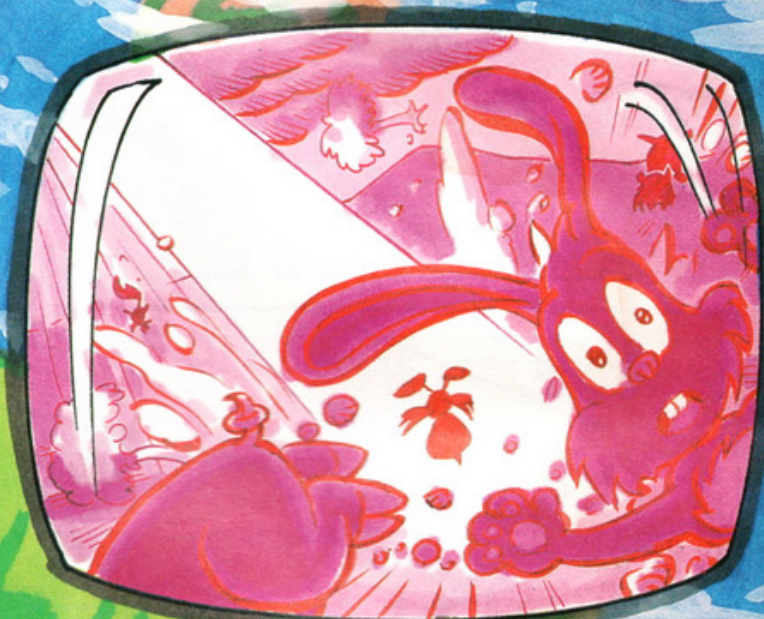
MA IO SONO BUONO...

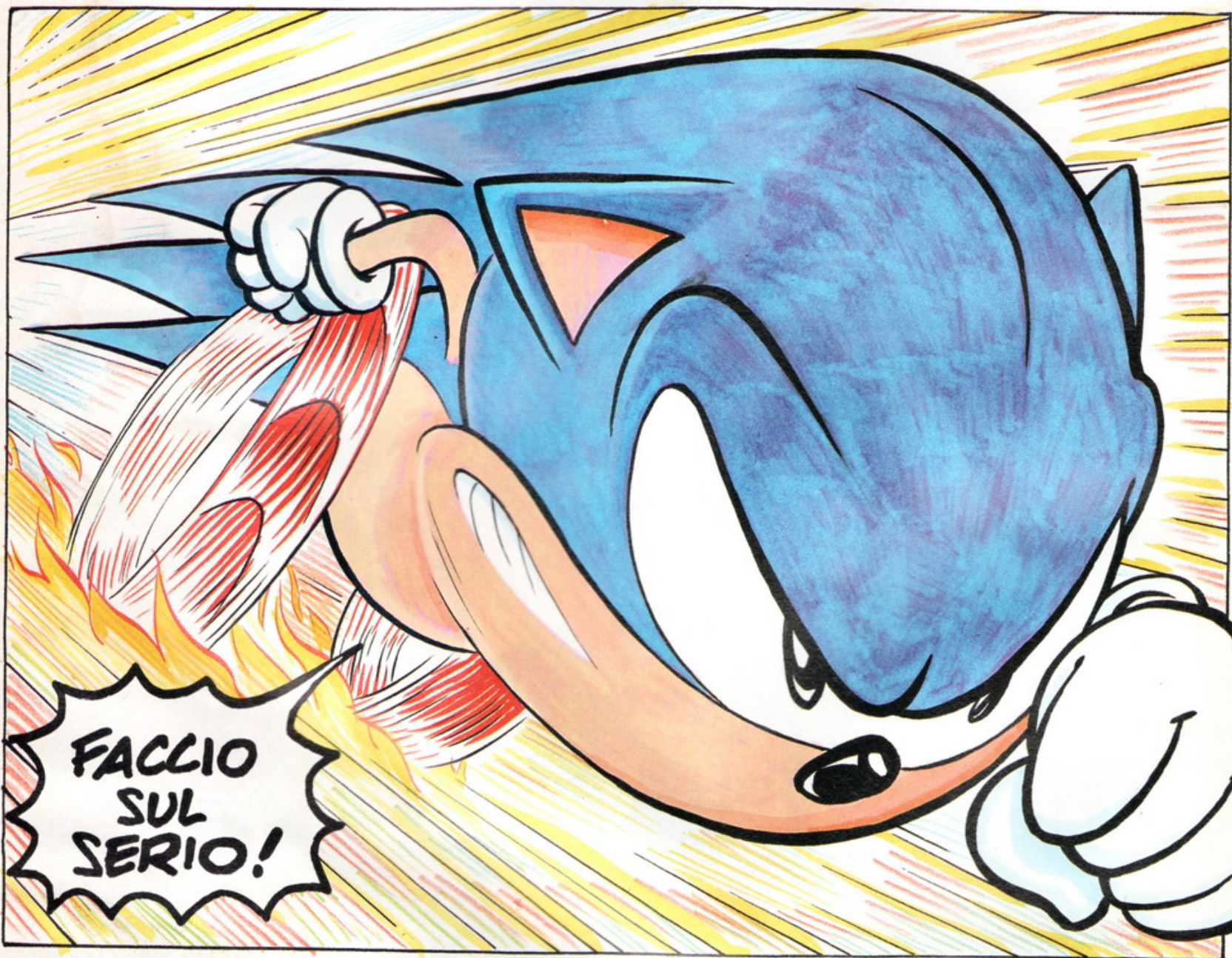
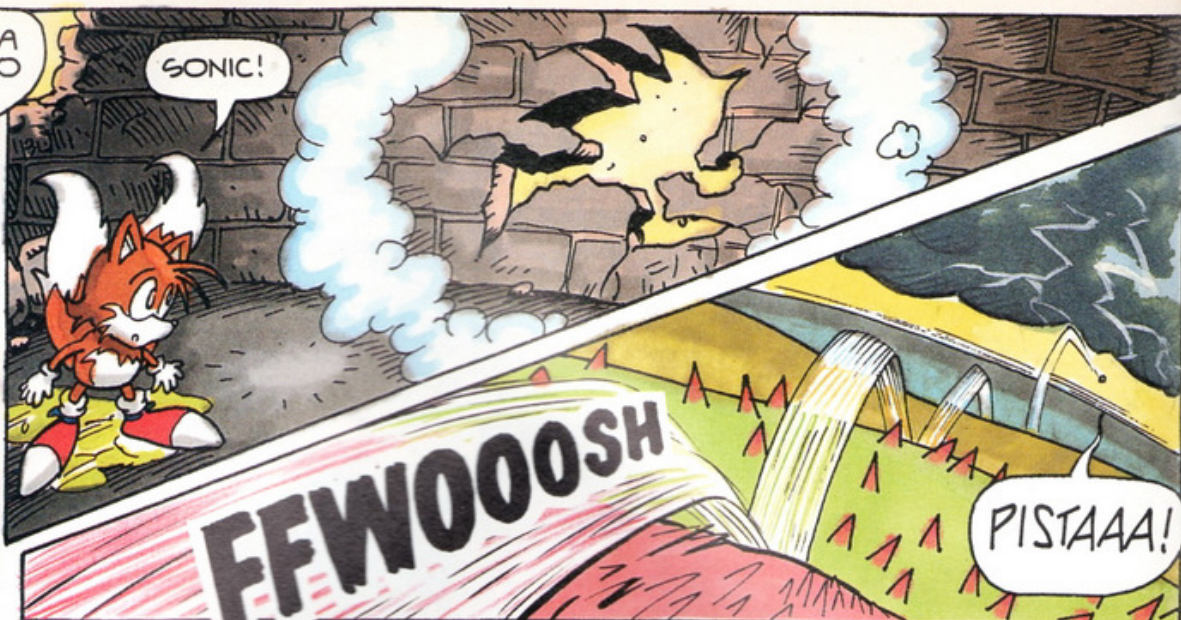
Sonic THE HEDGEHOG

CORSA CONTRO IL TEMPO

*REGNO DI ROBOTNIK!

"IL PRIMO OBIETTIVO SARA` LA **EMERALD HILL ZONE**!"

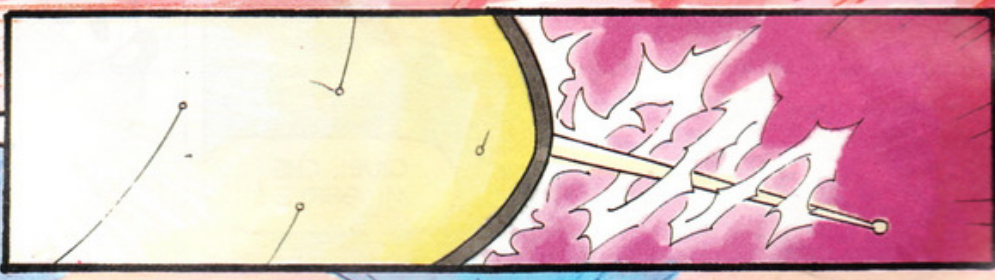
"SE HAI DEGLI AMICI LA`, **SCORDATELI**!"

"IL SATELLITE E` PRONTO, E SPARERA` IL RAGGIO DELLA MORTE!"

SIMULAZIONE

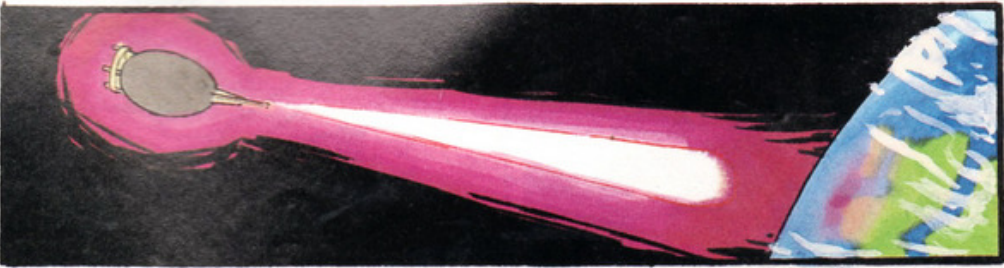
FACCIO SUL SERIO!

...KRRK... SATELLITE IN POSIZIONE...

...RAGGIO DELLA MORTE PRONTO A SPARARE.

MA OGGI DEVE ESSERE
SUPER VELOCE ...

...PER SALVARE
IL MONDO!

...RAGGI DELLA
MORTE PRONTI ...

...DUE SECONDI
ALL' IMPATTO ...

...UN SECONDO ...

SPRING HILL ZONE,
MARBLE ZONE :
MEZZO SECONDO
ALLA DISTRUZIONE
...

...FUOCO !

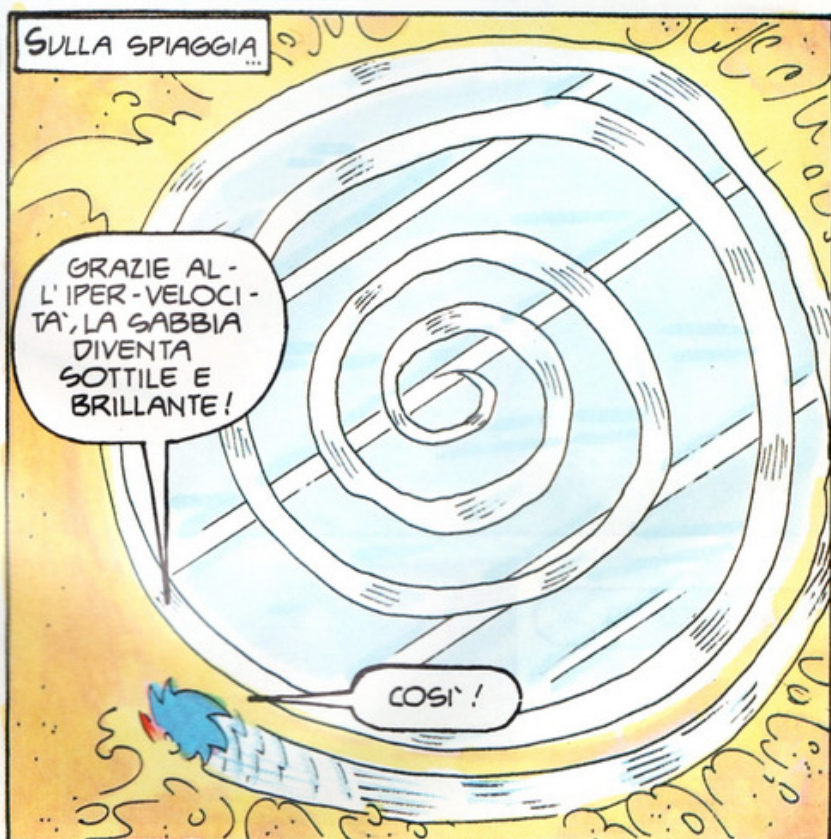
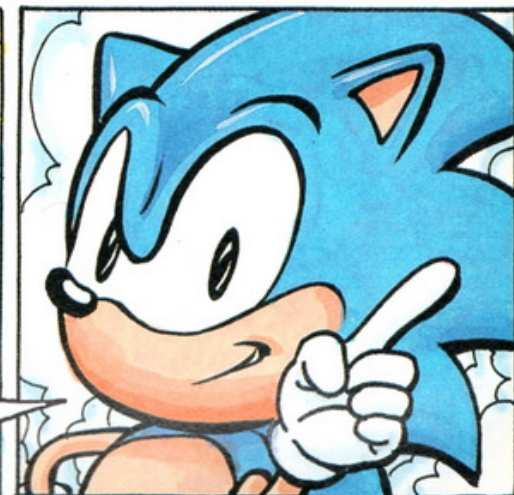
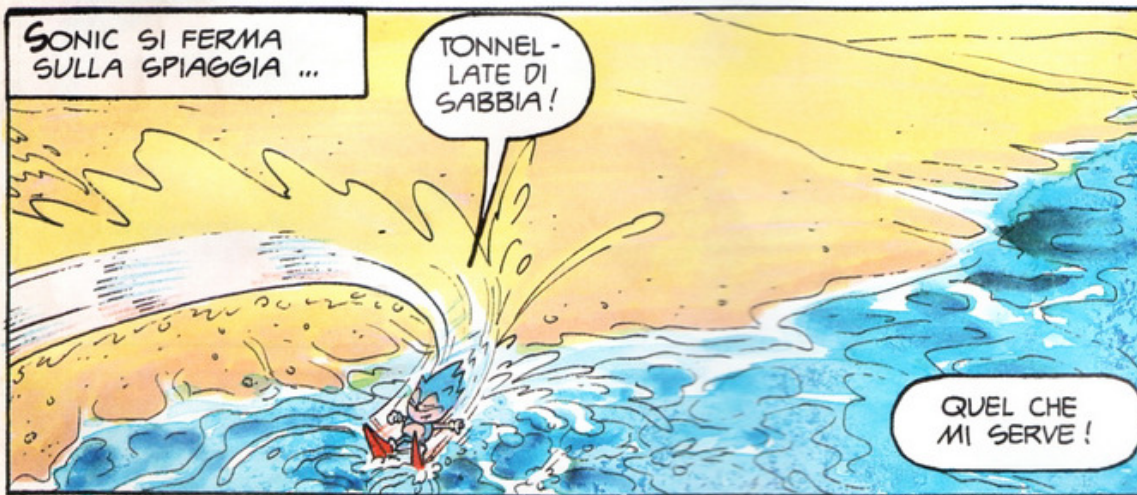
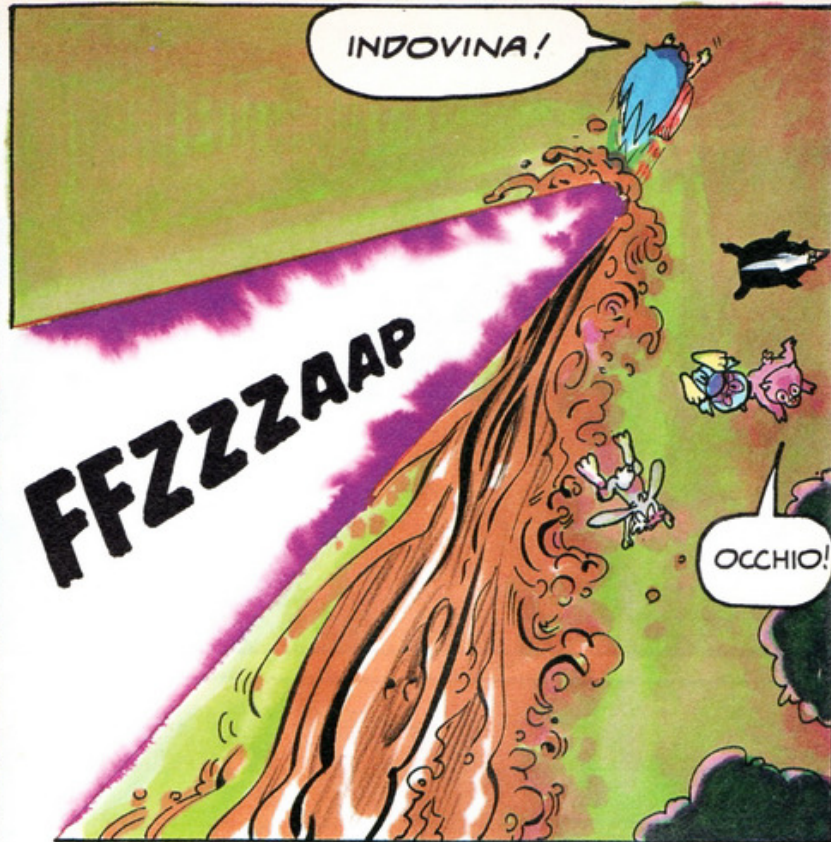
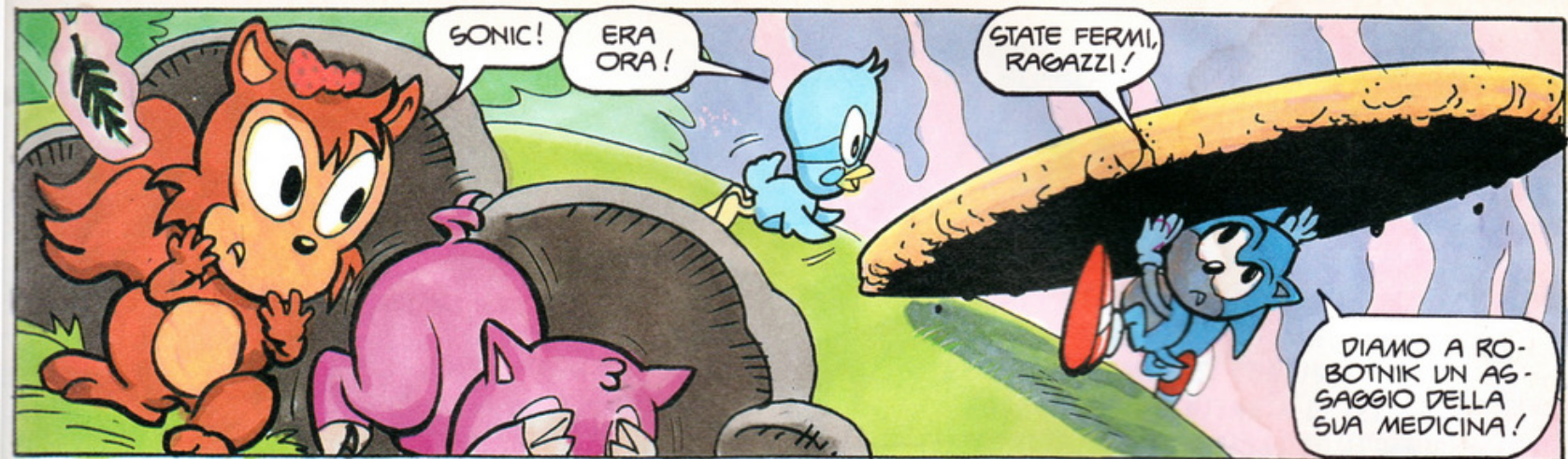
FUORI DAI PIEDI!
CHE COSA SUCCEDE, SONIC?

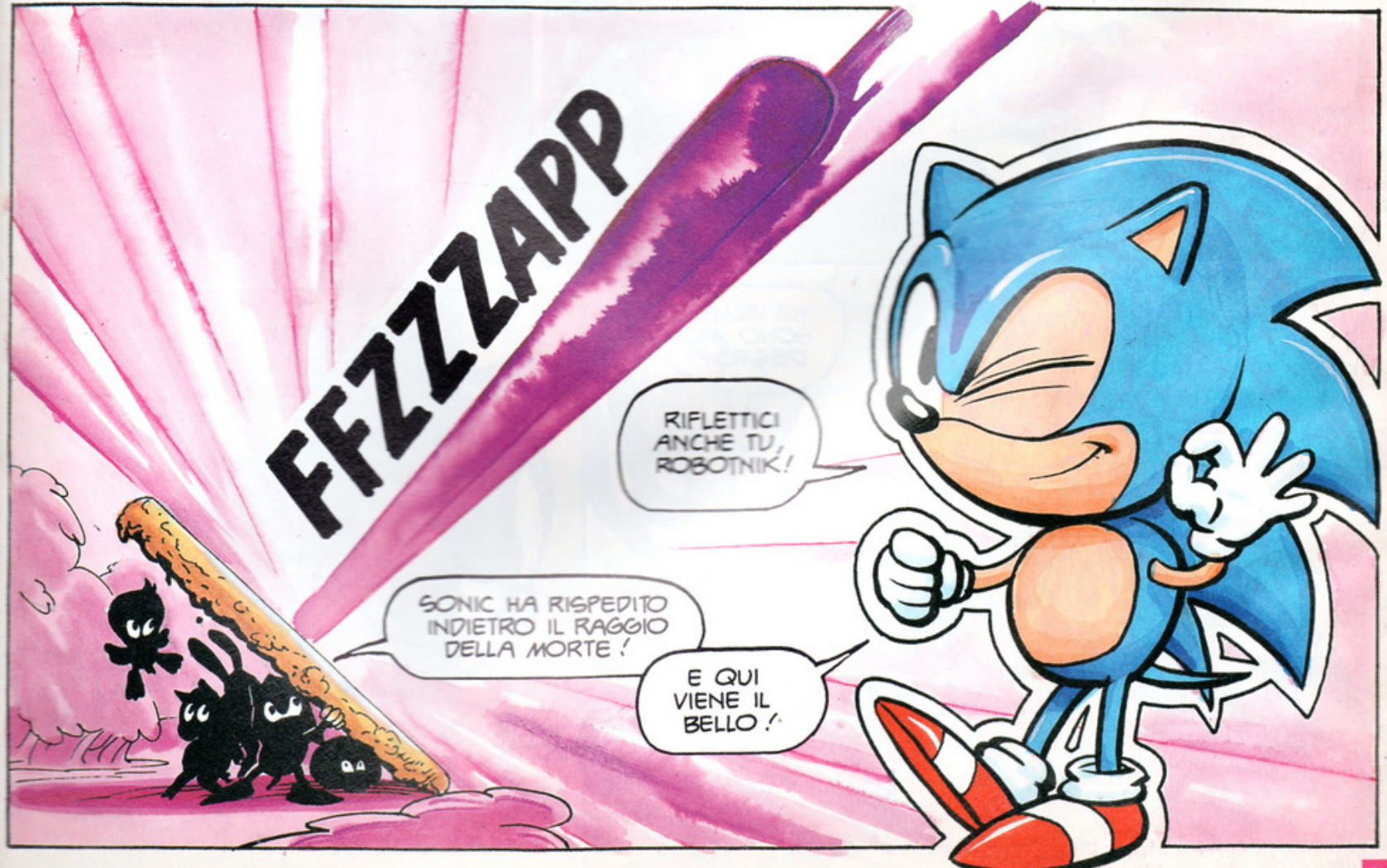
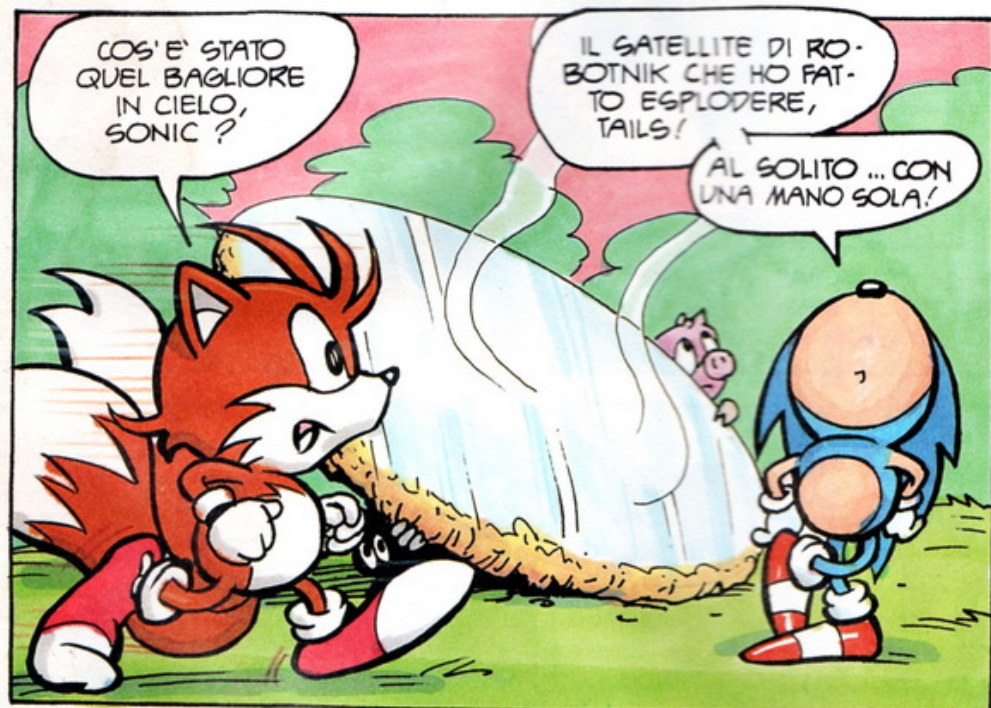
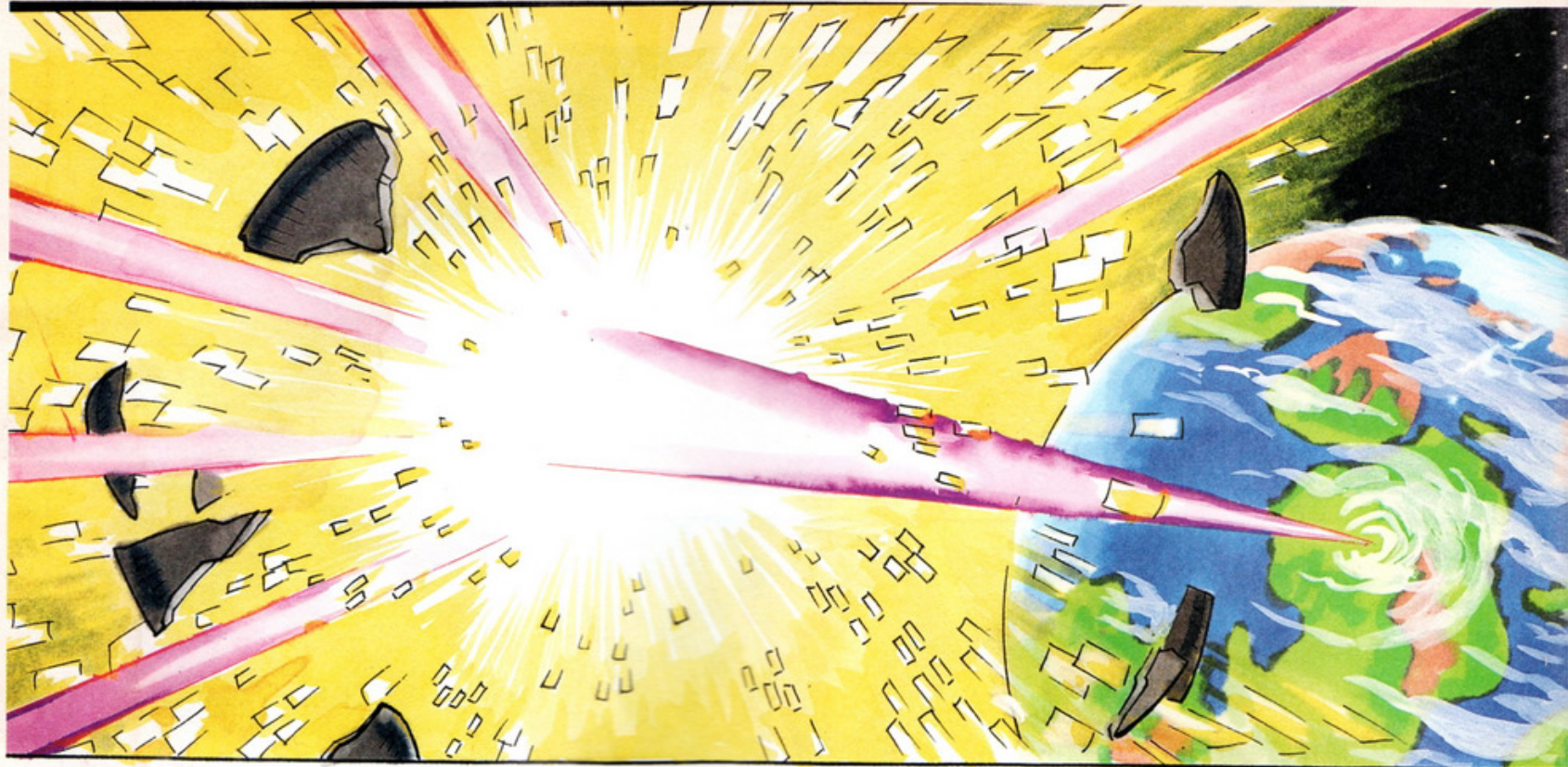
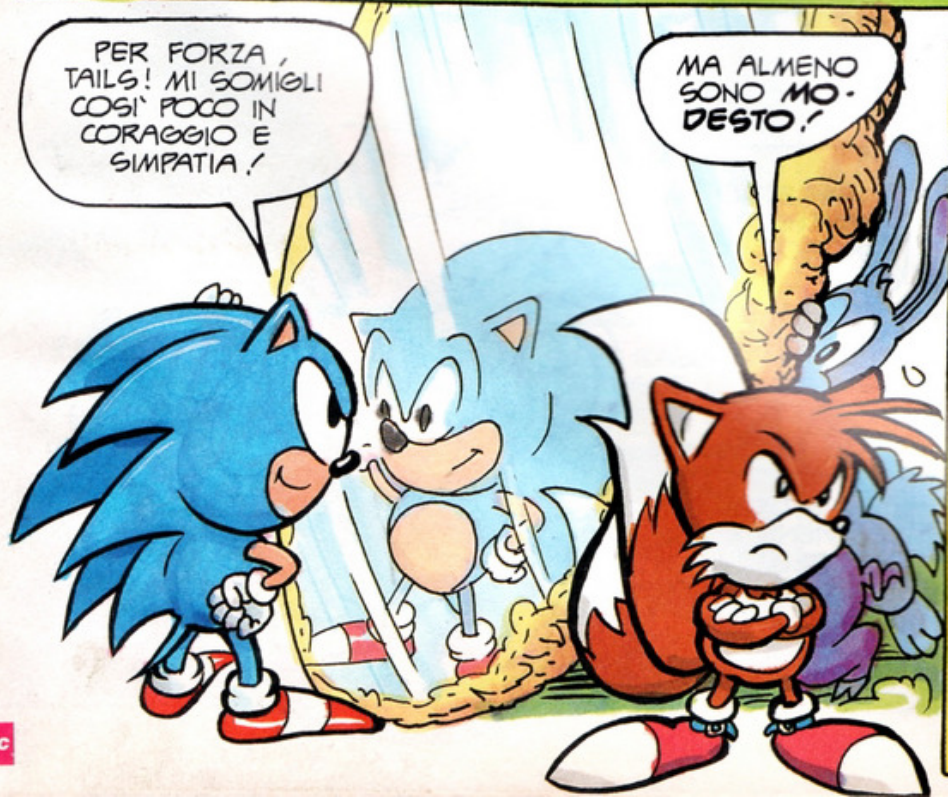
INDOVINA!
FFZZZZAAP
OCCHIO!

SONIC SI FERMA SULLA SPIAGGIA ...
TONNEL-LATE DI SABBIA!

QUEL CHE MI SERVE!

AIUTO, SO-NIC! NON VO-GLIAMO ARROSTIRE!
QUEL RAGGIO DISTRUGGE LE FORESTE!

SULLA SPIAGGIA...
GRAZIE AL-L'IPER-VELOCI-TA', LA SABBIA DIVENTA SOTTILE E BRILLANTE!
COSI'!

SONIC!
ERA ORA!
STATE FERMI, RAGAZZI!
DIAMO A ROBOTNIK UN ASSAGGIO DELLA SUA MEDICINA!

COS'È, SONIC? UNO SPECCHIO GIGANTE?
ESATTO, FIGLIOLO!
L'UNICA COSA CHE **RIFLETTA** UN RAGGIO LASER!

FFZZZZAPP
RIFLETTICI ANCHE TU, ROBOTNIK!
SONIC HA RISPEDITO INDIETRO IL RAGGIO DELLA MORTE!
E QUI VIENE IL BELLO!

COS'E' STATO QUEL BAGLIORE IN CIELO, SONIC ?
IL SATELLITE DI ROBOTNIK CHE HO FATTO ESPLODERE, TAILS!
AL SOLITO ... CON UNA MANO SOLA!
NON E' GIUSTO, PERO'!
POSSIBILE CHE MI PERDO SEMPRE IL MEGLIO ?

PER FORZA, TAILS! MI SOMIGLI COSI' POCO IN CORAGGIO E SIMPATIA!
MA ALMENO SONO MODESTO!
SI', MODESTO E ... IMBRANATELLO!
FINE

ZONA PROVE

VIGGILOGIA

Buongiorno a tutti e benvenuti al nostro mensile appuntamento con il mondo dei videogiochi e le sue caratteristiche più curiose e tipiche. Questa volta ci occuperemo di alcuni termini che ricorrono spesso quando si parla di videogame, sperando di soddisfare tutta la vostra curiosità sull'argomento.

Bitmap

È il tipo di grafica con cui vengono realizzati la maggior parte dei videogiochi, su computer e console. Ogni singolo pixel (la più piccola unità di misura dello schermo) corrisponde a una "mappa di bit" che ne definiscono la luminosità, il colore e l'accensione.

Grafica Vettoriale

Questo tipo di grafica (ormai sostituita dalla grafica poligonale) veniva utilizzata per avventure e simulatori di volo. Gli oggetti sullo schermo vengono definiti e costruiti precedentemente in tre dimensioni. È possibile farli ruotare in ogni direzione e farli avvicinare o allontanare a piacimento.

Grafica Poligonale

Se riempiamo i poligoni creati dalla grafica vettoriale con una superficie solida, il risultato è decisamente più realistico e accettabile. Il coin op di Virtua Racing, ad esempio, è realizzato in grafica poligonale.

Texture Mapping

Si tratta di un'ulteriore miglioramento della grafica poligonale. In pratica si "attaccano" ai poligoni delle parti realizzate in bitmap: è così possibile "colorare" le mura di un sotterraneo con mattoni e incrostazioni calcaree o le ali di un'astronave con le insegne e i simboli della flotta.

Hardware

Tutto quello che potete vedere e toccare di un computer o di una console fa parte del suo "hardware". I chip, i joystick, i pulsanti, le cartucce, le schede, l'involucro in plastica, eccetera.

Software

Il software è composto non tanto dalle cartucce o dai dischetti (che sono supporti), quanto da quello che vi viene memorizzato, e cioè i programmi, i giochi, i codici e le sequenze di dati intangibili e invisibili che vengono caricati ed elaborati dalla macchina.

Grafica Isometrica

Si tratta (più che di un tipo diverso di grafica) di una visuale particolare realizzata in bitmap in cui tutti gli oggetti sullo schermo vengono mostrati in assonometria isometrica. Jungle Strike è un esempio perfetto di sparatutto realizzato in grafica isometrica.

QUESTO MESE VI PRESENTIAMO UN NUMERO RICCO DI NOVITÀ: ABBIAMO DECISO DI RENDERE SONIC ANCORA PIÙ BELLO, GRAZIE AI NUMEROSI CONSIGLI CHE CI AVETE FORNITO CON CENTINAIA DI LETTERE E DI TELEFONATE. LE RECENSIONI COMPRENDONO UNO SPECIAL SPORTIVO (MUTANT LEAGUE HOCKEY, NBA SHOWDOWN, SENSIBLE SOCCER, NBA JAM E BARKLEY JAM) PER GLI AMANTI DELL'HOCKEY, DEL BASKET E DEL CALCIO. INOLTRE, ABBIAMO IN SERBO PER VOI PRIZE FIGHTER PER MEGA CD, BUBBA'N'STIX E TOM & JERRY PER MEGA DRIVE E ALTRI ANCORA, COMPRESA LA SEZIONE "CLASSIC" INAUGURATA NEL NUMERO SCORSO.

SUPER KICK OFF

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

FAX

TITOLO	Pelé Soccer
CASA	Accolade
GENERE	Sportivo
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 40
SONORO 60
GIOCABILITÀ 58
LONGEVITÀ 50

Non buttatelo: potrebbe servirvi quando il tavolo dondola!!!

Vi terrà incollati al video notti intere. Un consiglio: riempite il frigorifero.

70

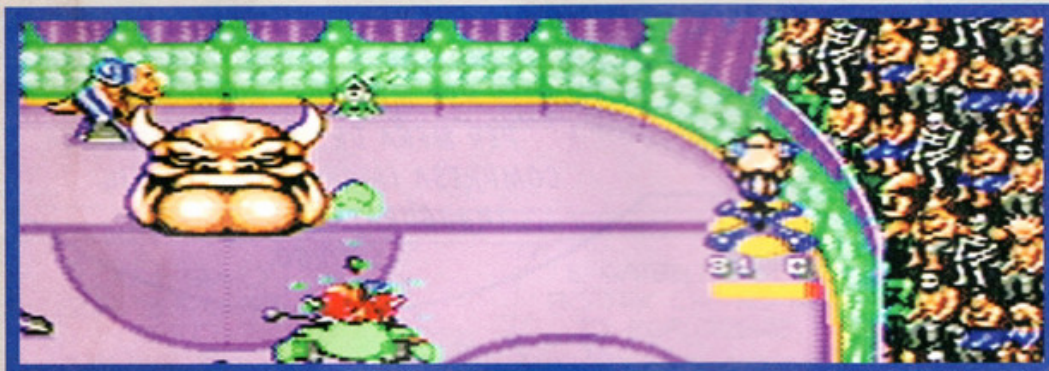
SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO, GIOCABILITÀ E LONGEVITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO.

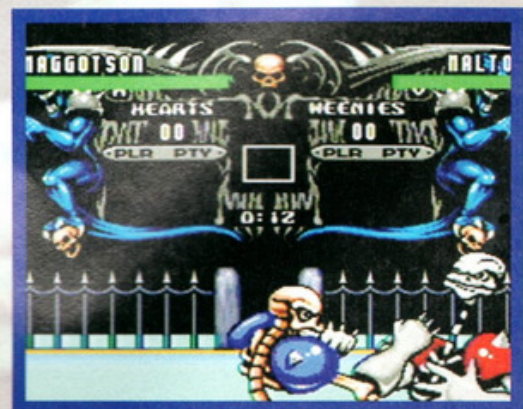
VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

MD

Ecco uno dei pittoreschi allenatori delle squadre. Dante N. Ferno: uhm, non vi ricorda qualcuno?

La fase di ingaggio che avviene all'inizio di frazione di gioco e dopo aver segnato un gol!

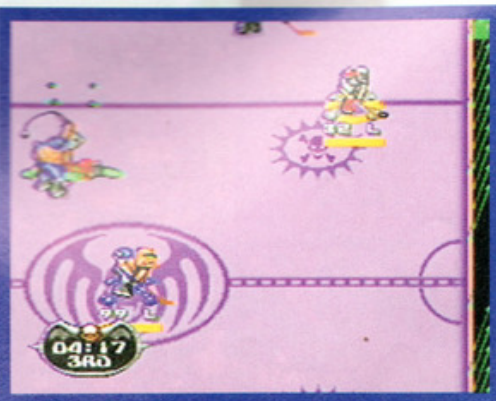
Un'improvvisa glaciazione ha sconvolto la Terra. Tutta la superficie del pianeta è ormai diventata una sterminata distesa di ghiaccio. La razza umana, come noi tutti la conosciamo, non esiste più. I pochi uomini rimasti, per adeguarsi alle nuove e rigide condizioni di vita, hanno subito degli inevitabili cambiamenti. Mentre hanno continuato un'esistenza quasi normale i molti robot che popolavano il globo. Per sopportare il clima rigido, alcuni abitanti si sono ricoperti di muscoli e grasso, diventando così mastodontici guerrieri. Altri, invece, per non sentire il freddo hanno perso completamente nervi, organi e pelle. Sono nate così due nuove razze dominanti. I Troll sono i più grossi, brutti e cattivi, sono lenti, ma sanno farsi rispettare e soprattutto picchiano di brutto. Gli scheletri, invece, sono molto più esili e delicati, ma sono anche molto veloci e la loro perfidia raggiunge spesso livelli ineguagliabili. Poi, come già detto, ad affiancare le nuove generazioni ci sono i robot, velocissimi e abili tuttofare, ma anche soggetti a frequenti cortocircuiti. Naturalmente lo sport mondiale è ormai diventato l'hockey

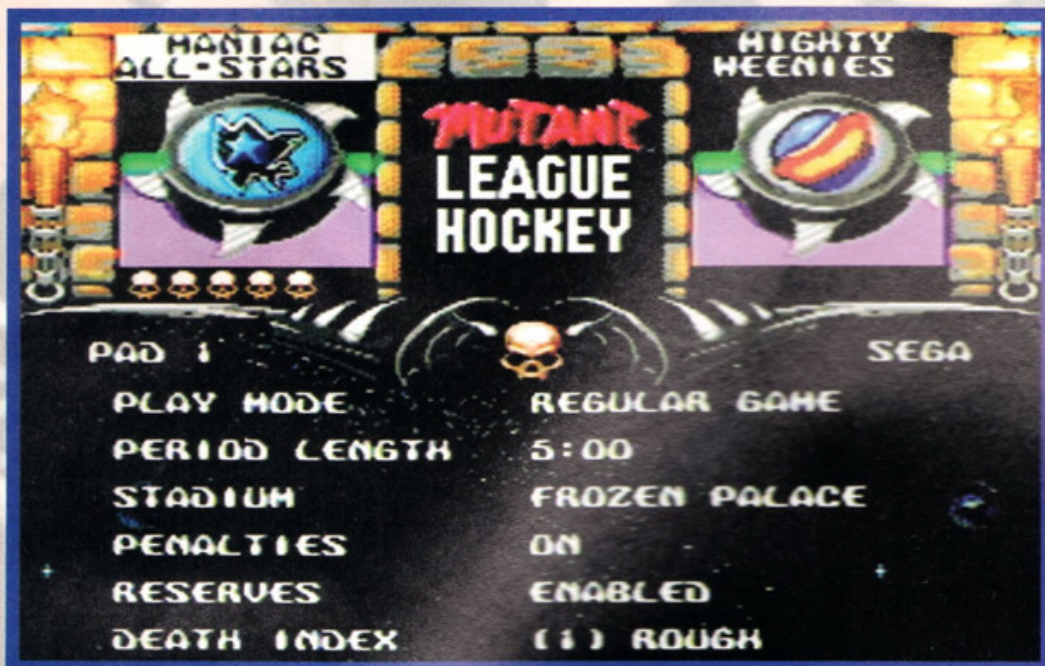
Questo tipo di ingaggio avviene invece allorché viene commessa qualche irregolarità nei pressi di una delle porte. E sappiate che questo, nell'hockey, accade spessissimo! Situazione a rischio!

Se non vi basta sconfiggere l'avversario sul campo, potrete anche suonargliele un po'!

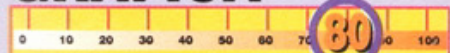
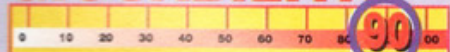
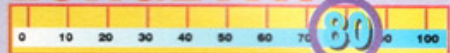
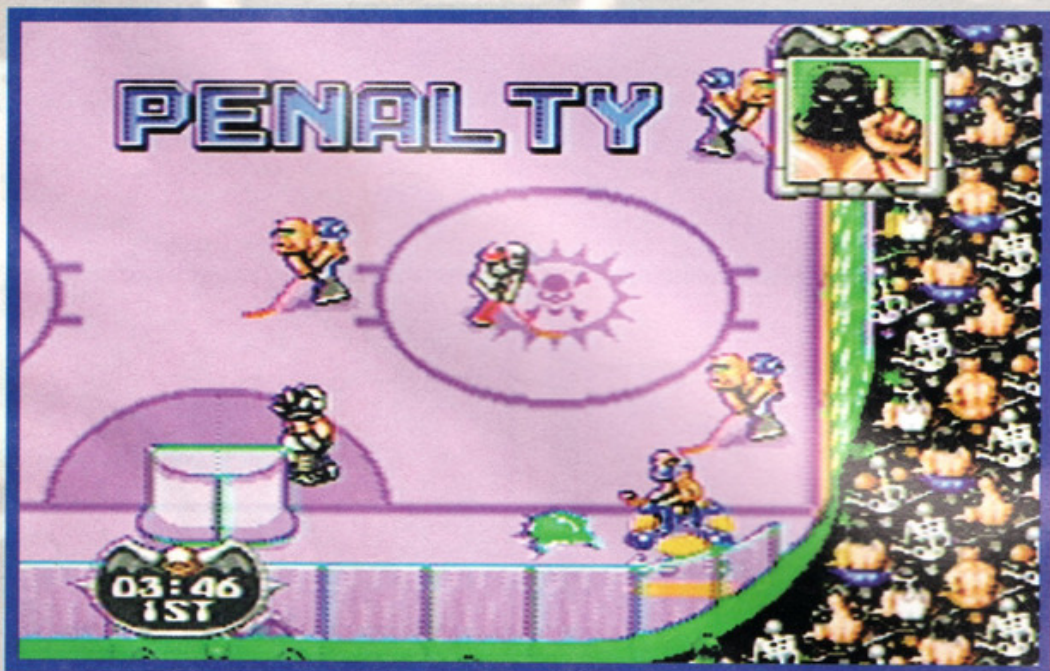
Se riuscite a conquistare il dischetto di gomma nera nell'ingaggio iniziale, dirigetevi rapidamente sulla fascia e rimettete (bleeeaaargh!) al centro: con un po' di pratica riuscirete a segnare molto spesso!

ed è nata anche una nuova lega dove gareggiano tutti questi nuovi e inquietanti personaggi. La Mutant League è composta da ventisette squadre, ma la cosa più interessante è che l'imbarbarimento dei costumi ha portato a un aumento smisurato della violenza. Le regole, infatti, sono solo generiche indicazioni, per il resto, tutto è lasciato al confronto diretto e spesso spietato tra i giocatori. Ad esempio, si può vincere sia segnando più gol sia costringendo l'avversario a dare forfait, a causa dell'impossibilità di schierare abbastanza uomini in campo. Non c'è niente di più facile, infatti, che sterminare gli altri giocatori: si possono usare i semplici pugni o la propria mazza, oppure si può ricorrere agli oggetti scagliati in campo dal pubblico. Si passa da una devastante catena, con tanto di pesante sfera d'acciaio, a un pesantissimo martello; da un'ascia, ideale per il corpo a corpo, a una motosega decisamente adatta a tutte le stagioni. In più, ogni squadra è specializzata in qualche mossa sleale... si passa dall'invertire i controlli all'avversario, alla corruzione dell'arbitro; si può lanciare addosso al portie-

Una delle numerose schermate grazie alle quali sarete costantemente informati dello status della vostra squadra: giocatoripresenti sul campo, fuori per penalità o infortunio e molto altro ancora.

Le spinte contro la balaustra sono efficacissime per bloccare un avversario. E fanno molto male!

Ricordate: se non potete fermare gli avversari regolarmente... fatelo pure in qualche altro modo.

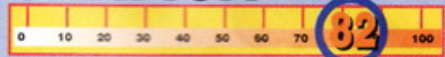
Il portiere ha lasciato la parte sinistra della porta sguarnita. Gli attaccanti ora sanno dove tirare.

Questa, invece, é la schermata iniziale dove potrete settare tutti i parametri, scegliere le squadre con cui giocare e persino lo stadio dove scendere in campo. E potrete anche scegliere il livello di violenza.

re un disco esplosivo o massacrarlo direttamente. Oppure, se la situazione lo richiede, si può arrivare anche a massacrare un arbitro evidentemente corrotto. A complicare il tutto, poi, ci sono anche porte viventi, mine che esplodono e aprono larghe falle nel ghiaccio, e veri e propri combattimenti uno contro uno, inquadrati a distanza ravvicinata (chi vince si becca due minuti di penalità, chi perde se ne becca cinque).
Come forse avrete capito, si tratta di un gioco completamente al di fuori del comune. Se infatti vi siete stufati dei soliti hockey, vi divertirete un sacco con questa variazione sul tema che lascia ampio spazio a tutti gli istinti più bassi e primordiali. Gli sprite sono abbastanza piccoli, ma le animazioni sono davvero stupende (ci sono addirittura le ombre sul ghiaccio degli sventurati caduti nell'acqua sottostante) e la giocabilità è la stessa del più famoso NHL '94 sempre dell'Electronic Arts: un nome, un mito. Un'unica piccola riserva ci può essere per chi gioca generalmente da solo, poiché questa cartuccia dà veramente il massimo solo se giocata in due o in quattro giocatori. Comunque Mutant League Hockey resta decisamente un ottimo titolo che non vuol essere una simulazione fedele, ma piuttosto una divertente parodia di questo sport.

Il bestione in alto, una volta evitata la voragine sulla sinistra, è pronto per crossare al centro, dove uno dei suoi compagni, presumibilmente, schiafferà il dischetto in fondo alla rete. Ma vieni!

L'arbitro ha fischiato una penalità: chi sarà il fortunato che abbandonerà il terreno, anzi la ghiacciaia di gioco, per andare a riposarsi nel box degli espulsi? Tu con l'aria da angioletto, non ne sai niente?

ROAD RASH

GG

È quasi superfluo parlare di un gioco famoso e conosciuto come Road Rash: la grafica di questa conversione per Game Gear rimane a un buon livello, ma, tutto sommato, sono invariati anche i difetti del gioco, primo fra tutti la ripetitività dell'azione che alla lunga può risultare noiosa.

Mentre la versione per Mega Drive di questo gioco entra ormai a far parte dei classici, ecco che arriva fresca fresca la versione Game Gear. Dovreste ormai conoscere tutti la trama di questa spericolata corsa motociclistica, ma visto che c'è sempre qualcuno disattento... In sella al vostro bolide girate per le varie strisce di cemento che solcano il globo, in cerca di forti emozioni e di elevati guadagni. La vostra passione è, infatti, quella di scommettere su gare illegali e, naturalmente, di vincerle! I mezzi per raggiungere lo scopo sono completamente liberi. Potete infatti commettere ogni sorta di scorrettezza per eliminare i vostri avversari e quindi vi ritroverete spesso e volentieri a prendere a calci e pugni gli altri contendenti. Le strade su cui dovete gareggiare sono cinque e del tutto normalissime, piene di ignari automobilisti e di attente pattuglie della polizia che non aspettano altro che multarvi pesantemente. Per aumentare le vostre possibilità di successo, potrete scegliere tra otto moto differenti sempre più veloci, ma purtroppo, anche sempre più costose. Come potete vedere, il gioco è immutato, e due anni, per una semplice conversione ,forse sono un po' troppi... In più, la grafica è nitida e fluida e la giocabilità è veramente immediata, ma il gioco risulta, già dopo poche partite, un po' facilino e ripetitivo, tanto che non vi ci vorrà molto per portarlo a termine. Insomma, ci si poteva aspettare qualcosa di più, anche se rimane comunque un titolo divertente e piacevole, soprattutto se amate il genere. Valutate però bene il vostro acquisto, perché non è detto che riesca a soddisfare proprio tutti.

NBA SHODOWN

Prima dell'avvento di quel mostro (nel senso buono) di NBA JAM, il dominatore incontrastato delle simulazioni cestistiche sul sedici-bit di casa Sega era senza alcun dubbio il mitico NBA Showdown, un gioco che si caratterizzava per un'elevata serie di opzioni, una velocità di gioco apprezzabile e un ottimo pacchetto di interventi a disposizione del giocatore, che poteva così prendere parte all'incontro nella maniera più varia e più consona alle sue strategie d'attacco. Tutto ciò andava sicuramente a vantaggio della giocabilità e della godibilità del gioco. Oggi, dopo essere stato scalzato dal trono delle simulazioni di basket ed essersi rifatto il look, il glorioso gioco della Electronic Arts si ripropone al grande pubblico, offrendo quanto di più aggiornato si possa desiderare in fatto di squadre reali del massimo campionato americano. Infatti, ognuna delle formazioni presenti nel gioco è stata personalizzata e differenziata dalle altre in base ad alcuni parametri essenziali, quali la percentuale di realizzazio-

I Chicago Bulls affrontano i Phoenix Suns. Ragazzi, approfittatene per giocare con Air Jordan che ha lasciato il basket per il baseball. Traditore!

Una confusa azione d'attacco: inizialmente faticherete un po' a destreggiarvi tra i difensori.

Prima di ogni partita il simpatico commentatore della Electronic Arts vi illustrerà rapidamente le caratteristiche di ciascuna delle due squadre che scenderanno in campo. Tutto sembra… vero!

L'arbitro ha fischiato una carica a Cartwright: attenti a non toccare l'avversario quando è fermo.

Imparare a rubare il pallone è fondamentale per vincere le gare con rapide azioni di contropiede. Proprio come avviene nel basket made in Usa, dove il gioco è veloce e prevede continui cambi di fronte.

Per vincere con NBA Showdown dovete perfezionare il vostro gioco di passaggi. Se, però, allo scadere del tempo concesso per tirare, non vedete compagni liberi, prendete la mira e lanciate una bomba da tre punti: se siete abili (e fortunati) potrebbe andarvi bene, altrimenti, attenzione!

ne, la capacità di prendere un rimbalzo, il controllo della palla e lo spessore della difesa. Inoltre, per i più esigenti, è stata inserita la possibilità di costruirsi la propria squadra dei sogni, che garantisce a tutti la massima libertà d'impostazione del gioco e un'enorme profondità sotto il profilo della longevità.
A quest'ultimo parametro è stato inoltre dedicato l'inserimento di un intero campionato, che permette ora di avere a disposizione un maggior numero di partite ufficiali (che, in termini videoludici, si traducono in un crescente livello di difficoltà, in un impegno costante). Mentre nei semplici play-off è sufficiente imbroccare un numero piuttosto ridotto di prestazioni positive, nell'arco di un'intera stagione sono messe a dura prova tutte le caratteristiche del giocatore, ovvero tutte le sue capacità di elaborazione e attuazione di strategie e tecniche di gioco adattabili (in grado, cioé, di non perdere efficacia nemmeno nel lungo periodo).
È giusto, infine, rilevare l'aumento della velocità di gioco rispetto alla precedente versione. Questo, unito alla composizione delle squadre da cinque giocatori, potrebbe giustificare l'acquisto di questa nuova cartuccia anche da parte di coloro che ne hanno le tasche piene di giochi del genere, avendo già tra le mani il pluri-premiato NBA JAM.

Il gioco ha tutta una serie di tocchi di classe che servono a creare l'atmosfer NBA: provate a guardare l'allenatore che si alza in piedi nel bel mezzo di un'azione concitata. Fate canestro per calmarlo!

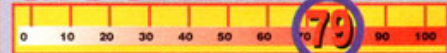
A sinistra potete assistere all'esecuzione di un tiro libero. Come vedete dall'immagine, la visuale del campo muta da laterale in frontale. Carino, non è vero?

FAX

TITOLO	NBA Showdown
CASA	Eletronic Arts
GENERE	Sportivo
GIOCATORI	1-4

GRAFICA 80

SONORO 50

GIOCABILITÀ 79

LONGEVITÀ 80

Il gioco offre un intero campionato da giocare.

Purtroppo non è troppo diverso dalla precedente versione.

79

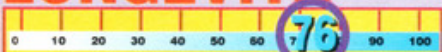
BARKLEY SHUT UP AND JAM!

La strada non è solo il luogo in cui le automobili rumorose e puzzolenti scaricano i loro terribili gas tossici nell'aria (che hanno come unico merito quello di colorarci i polmoni di nero), ma anche il posto in cui la maggior parte degli adolescenti passa il tempo, tra una partita di basket e una corsa in bicicletta. È qui che i ragazzi apprendono la vita e il loro futuro mestiere, dall'arte di arrangiarsi per i meno fortunati, allo spirito agonistico dei giovani atleti, con la voglia di diventare qualcuno, per prendersi rivincite o semplicemente per realizzare i propri sogni. Questo, almeno, avviene nei videogames. Il merito di questo gioco è senza dubbio quello di dedicare spazio alle attività giovanili, in questo caso, quella sportiva del basket. Ma non aspettatevi il basket che si svolge secondo regole predisposte, con la presenza di controlli da parte di persone adulte e in strutture adeguatamente attrezzate, bensì quello che si gioca in strada, proprio in quello scenario tante volte visto nei film americani. E così, con questo gioco, è possibile prendere parte a una partita di

Nella schermata qui sopra, all'inizio del gioco, potrete selezionare una delle varie squadre presentate dal programma, ognuna delle quali ha caratteristiche uniche e particolari.

Come potete notare, non siamo esattamente in una palestra tradizionale!

L'assenza dell'arbitro permette di commettere un bel po' di scorrettezze.

Qui a lato vediamo il lancio d'inizio della palla: saltate in alto per riuscire a conquistare l'iniziativa. Sopra, invece, possiamo goderci una panoramica dei brutti ceffi che giocano a questo strano torneo.

Ecco il salto per la conquista della palla, ma stavolta siamo su un campo di basket in spiaggia.

L'idea degli scenari "non ufficiali" è molto buona, ma, purtroppo, il gioco ricorda troppo NBA Jam.

Giocare soltanto con due elementi per squadra permette di decidere tattiche di gioco sofisticate.

basket tra due squadre composte da una coppia di giocatori, durante la quale le infrazioni difficilmente vengono rilevate e punite, dal momento che la presenza dell'arbitro è stata giudicata superflua e inadeguata. Ciò nonostante, la partita non corre mai il rischio di tramutarsi in una rissa colossale, perché la presenza di elementi sportivi è quasi sempre superiore a quella degli elementi violenti, permettendo al giocatore di correre, tirare, stoppare, fare finte, passare e altro ancora. Forse la presenza di un tiro speciale può deviare leggermente dalla filosofia del gioco, ma in fondo non è poi così evidente. La cosa che invece non può passare in secondo piano è l'esagerata somiglianza strutturale con l'ormai mitico NBA JAM, inscenato in un diverso ambiente e realizzato con tecniche migliori. Tutto ciò che mostra questo nuovo gioco appare un po' superficiale, se non addirittura ridotto. Nel senso che una così geniale e meravigliosa struttura non è stata supportata dagli elementi che potevano contribuire a una qualità maggiore. Se, comunque, non vi spaventa una velocità di gioco non frenetica e sapete sopportare un sonoro quasi inesistente che accompagna una grafica di livelli tutt'altro che esaltanti, non sarò certo io a fermarvi nell'acquisto di questa cartuccia di transizione.

PRIZE FIGHTER

Se siete degli amanti del pugilato, certamente la notizia di un nuovo gioco di boxe in grafica digitalizzata, non potrà che farvi piacere. La Digital Pictures, già conosciuta dagli utenti di Mega CD per altri titoli, quali Ground Zero Texas, si conferma nella sua politica di realizzare giochi che sfruttino le capacità in full motion video della macchina, riproducendo veri e propri filmati interattivi. Ma vediamo un po' da vicino questo gioco.
Prize Fighter ripropone un tipo di visuale già abbastanza familiare agli amanti di questo genere violento e realistico: potrete infatti combattere guardando l'avversario negli occhi, proprio come se foste voi, in prima persona, sul ring, a prendervi (e, si spera, anche a suonare) dei potentissimi sganassoni.
La visuale in soggettiva, tuttavia, viene ripresa in modo intelligente, eliminando del tutto fastidiosi elementi (come il corpo del nostro giocatore in grafica vettoriale o altro) e permettendo il massimo di visuale possibile: il nostro avversario ci apparirà minaccioso in primo piano e i suoi pugni sembreranno veramente volerci colpire il naso da un momento all'altro.
Purtroppo Prize Fighter non presenta esclusivamente aspetti positivi, anzi, ci sono molti aspetti del gioco che sono decisamente discutibili. Tanto per cominciare, potrete affrontare soltanto quattro pugili (Honeyboy Hernandez, Mega Joe Falco, T. Rex Hawkins e Nuke

Il mondo è sottosopra e gira tutto. Per forza: siete al tappeto e avete poche possibilità di rialzarvi.

La parte più interessante del gioco è la tecnica cinematografica utilizzata nel realizzare tutte le scene. Particolarmente studiate e ricche di atmosfera sono quelle di introduzione. Fanno entrare nel... clima!

HIGH SCORE

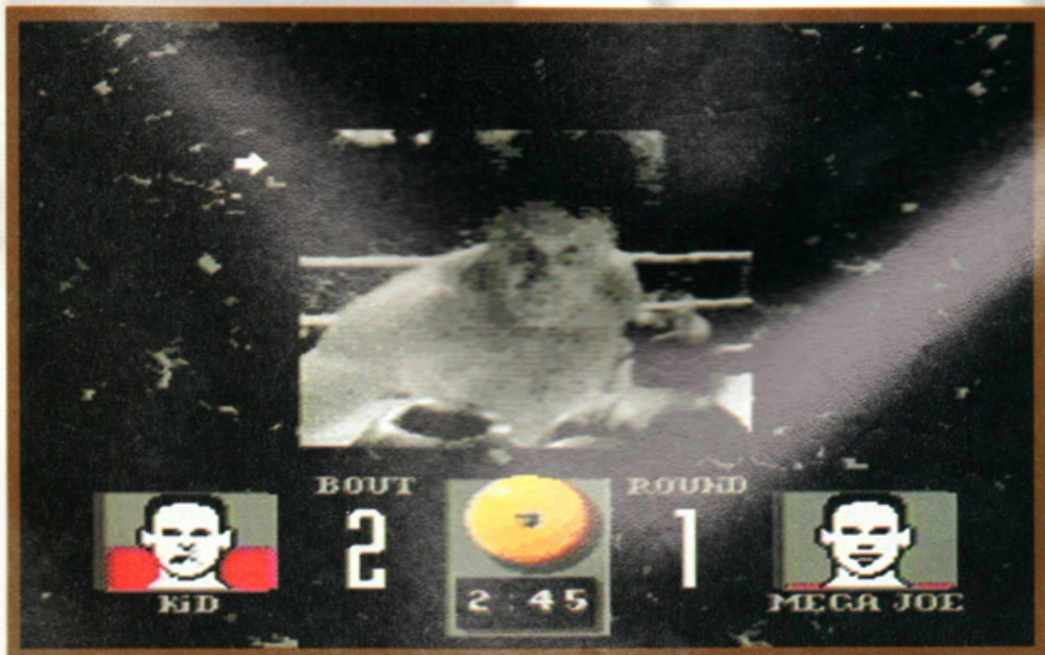
	NAME	POW	WON	LOSS	KO'S
1	KEVIN______	6740	21	1	20
2	NUKETHEDUKE	5312	20	0	18
3	STEVE______	3234	16	1	16
4	T.REX______	2974	12	3	10
5	EMMETT_____	2111	17	19	1
6	MEGA_JOE___	1439	8	2	5
7	BUCK_______	1100	6	0	6
8	HONEYBOY___	703	4	6	1
9	BEAN_______	450	6	4	2
10	CUYLER_____	420	4	7	4

Come ogni videogioco sportivo che si rispetti anche Prize Fighter *ha la sua classifica.*

È sempre l'arbitro che vi conta. Siete conciati bene e al dieci il giudice vi giudica ko. In Prize Fighter *è importante sapersi difendere e incassare bene i colpi altrimenti... si rischia davvero grosso!*

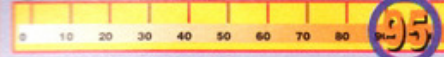
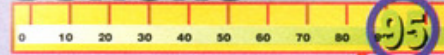
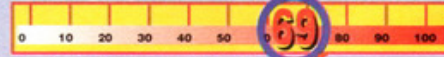
Una piccola intervista prima di salire sul ring. Questi giornalisti non ti lasciano respirare un momento.

L'arbitro è pronto a intervenire quando i pugili non dimostrano sufficiente combattività.

Il momento prima dell'incontro. I due pugili si caricano. Quello di fronte è il vostro avversario.

Il gioco è visto in soggettiva e avete l'impressione di essere il pugile sul ring. Ci sono alcuni cambi immagini, come per esempio quando venite colpiti. È un sistema di inquadrature molto realistiche.

"the duke" Johnson) sistemati in ordine progressivo secondo la loro potenza (espressa in punti). Un po' pochini, non vi pare? Rimane, inoltre, il fatto che i sei colpi a vostra disposizione, pur non trattandosi di un picchiaduro, sono alquanto limitati ed è necessario l'uso di un joypad a sei pulsanti per sfruttarli appieno senza faticare troppo sui pulsanti.
Come abbiamo già potuto constatare nei riguardi di altri giochi che condividevano il tipo di "filosofia" di Prize Fighter, questo genere lascia moltissimo spazio a una grande spettacolarità e al largo uso di attori in carne ed ossa che interpretano i vari personaggi. Ma, purtroppo, manca decisamente di giocabilità e di immediatezza! Inoltre l'uso di un vero e proprio set per determinare tutte le espressioni e le mosse dei vostri avversari, fa letteralmente volare il costo di produzione, che incide inevitabilmente sul prezzo al pubblico del prodotto.
Per ora rimane il fatto che Prize Fighter, nonostante la sua indiscussa originalità di realizzazione, non offre la stessa interattività e la stessa potenzialità di divertimento di altri titoli, forse meno belli graficamente, ma decisamente più godibili e immediati.

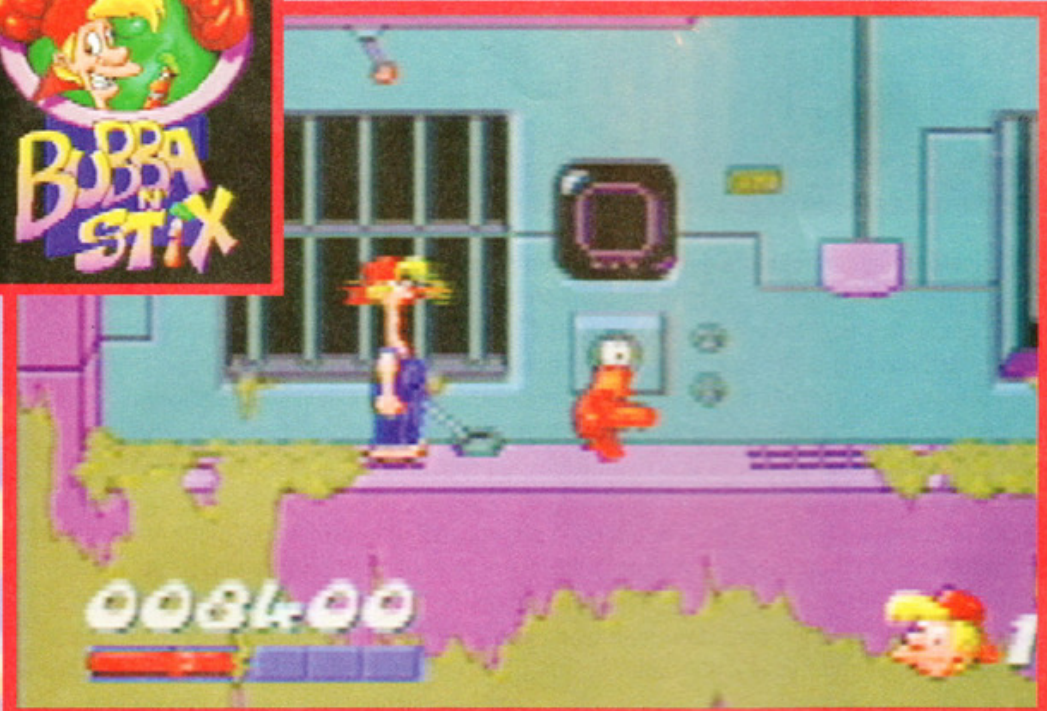
BUBBA'N'STIX

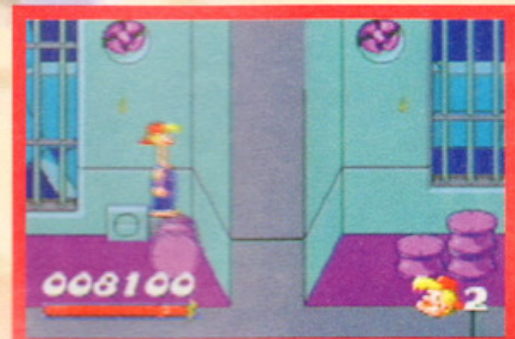
MD

Dopo un breve periodo dalla loro prima apparizione nel mondo Amiga, eccoli approdare senza esitazione alcuna anche nel pianeta console. Di chi stiamo parlando? Ma di quei burloni di Bubba e Stix, i due protagonisti del nuovo platform della Core Design! Bubba è un comunissimo (o quasi...) terrestre che viene rapito dagli alieni per entrare a far parte di uno strano Zoo su di un altro pianeta (in qualità di nuova specie animale, naturalmente); Stix invece, è una sorta di bastone alieno dalle mille risorse, al quale il fato ha assegnato il medesimo destino. Insieme riescono a evadere, prima di giungere a destinazione, dall'astronave che li aveva rapiti, precipitando su di uno strano e inconsulto pianeta, Ufrnurkle T. Floink per l'appunto, popolato dalle più svariate creature. I due amici saranno costretti a unire le forze per ovviare agli attacchi di queste ultime, le quali altro non sono se non sgherri dei rapitori! Apparentemente potrebbe sembrarvi un comunissimo gioco a piattaforme, come lo sono la maggior parte dei titoli in circolazione; in realtà con Bubba'n'Stix, vi troverete di fronte a una trama esilarante, composta da un'incredibile miscela di humor, enigmi ed eventi inaspettati, degni di un genere di gioco che oseremmo definire... un coinvolgente rompicapo multidirezionale!

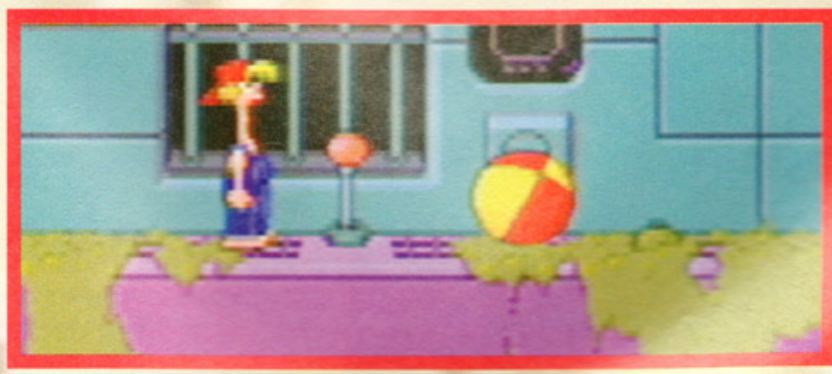
Bubba'n'Stix è sicuramente un gioco di piattaforme insolito e originale: basta dare un'occhiata allo scenario e alle varie creature.

Quest'albero è veramente dispettoso: vi fisserà e vi seguirà finché rimarrete girati di spalle, ma se vi volterete a guardarlo si fermerà e chiuderà gli occhi come se niente fosse...

Questa schermata d'introduzione vi mostrerà la vostra astronave (caduta sul pianeta) e le varie zone che dovrete superare con astuzia e abilità (non sarà facile) per cercare di tornare a casa sani e salvi.

Come potete, vedere il bastone Stix può essere utilizzato in svariati modi, secondo la situazione.

In alto potete vedere la schermata di presentazione del gioco. Qui sopra, invece, vedete un'immagine di un livello avanzato in cui dovrete astutamente utilizzare il vostro amico per muovere alcune leve.

Avete notato che nei muri ci sono dei buchi?

...Provate a utilizzare Stix per scoprire l'uscita!

Un'altra immagine dei livelli avanzati: alcune delle situazioni che vi troverete ad affrontare saranno più simili a rompicapo che a semplici livelli di piattaforme.

Non dimenticate che Stix può essere utilizzato anche come semplice arma da lancio, in modo da liberarvi dei nemici più aggressivi.

A farla da padrona in tutta questa storia è, senza ombra di dubbio, la versatilità di Stix, quel buffo bastoncino alieno dalle mille e una funzione, indispensabile al povero e imbranato Bubba nelle più strane situazioni. Prima fra tutte, la funzione di arma che, oltre a colpire i nemici più prossimi, vi permetterà di lanciare Stix anche contro quelli più lontani. Inoltre, potrete servirvi dello "stecchino" anche per far leva sugli oggetti, o per saltare ostacoli insormontabili per Bubba (a voi scoprire come...) oltre che per pulirvi i denti! Il tutto è accompagnato da una stupenda coreografia, ogni dettaglio, anche il piu piccolo, è preso in considerazione, niente è lasciato al caso. Vedrete perciò alberi che camminano alle vostre spalle, osservandovi furbescamente e che saranno immobili e vi ignoreranno non appena vi volterete; noterete l'ottima realizzazione grafica degli sprite dei personaggi; cadrete vittime degli innumerevoli e apparentemente impossibili enigmi da risolvere che, inoltre, rendono longevo il gioco e, infine, riderete di alcune situation-comedy che si verranno a creare. Insomma, avrete proprio a che fare con cinque intensi, straordinari e complicati livelli che vi allieteranno le giornate!

TOM AND JERRY FRANTIC ANTICS

Ecco la schermata introduttiva di Tom & Jerry; sono presenti tutti i personaggi del film.

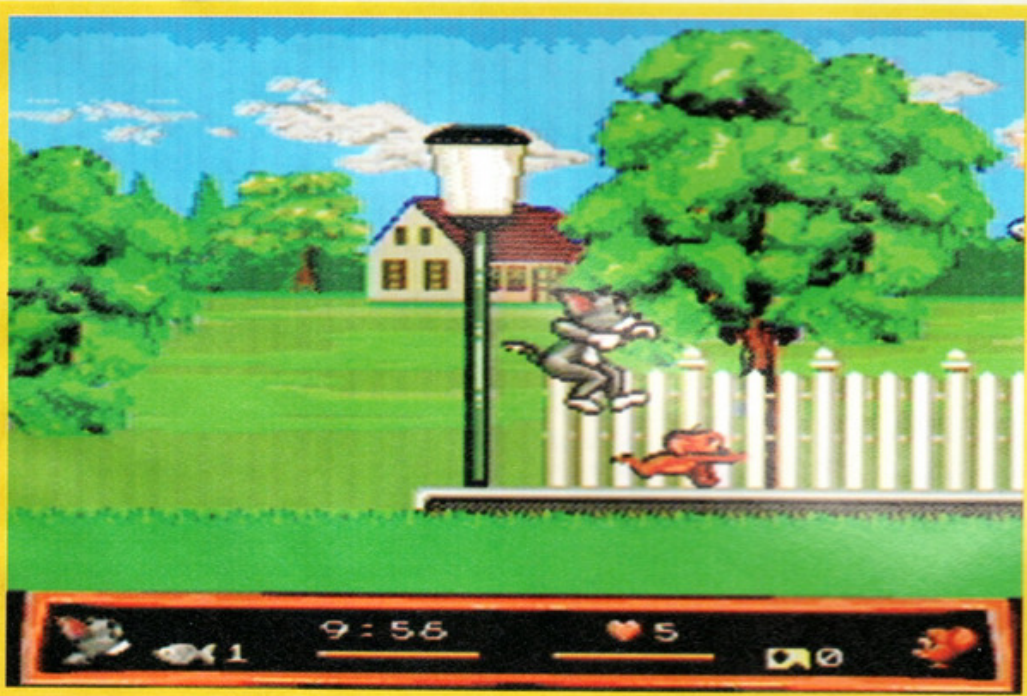
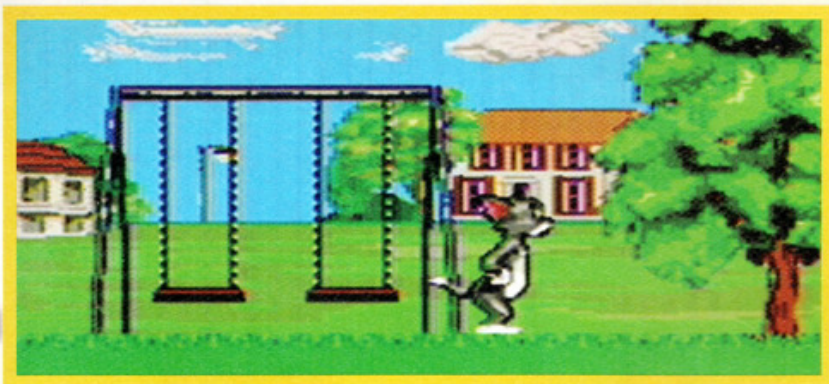
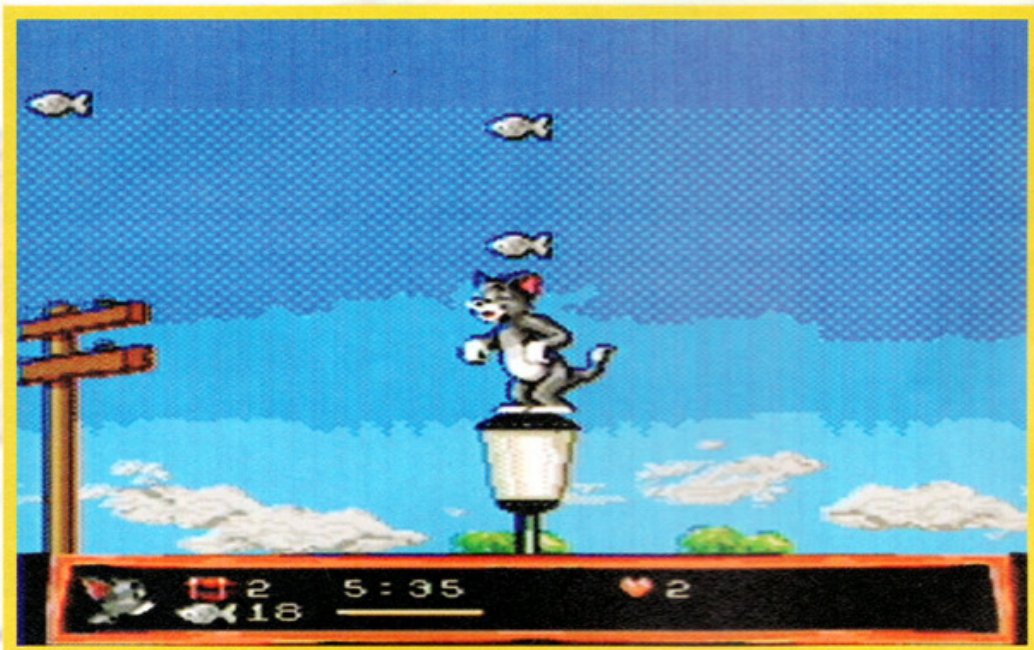
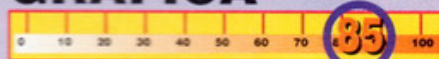
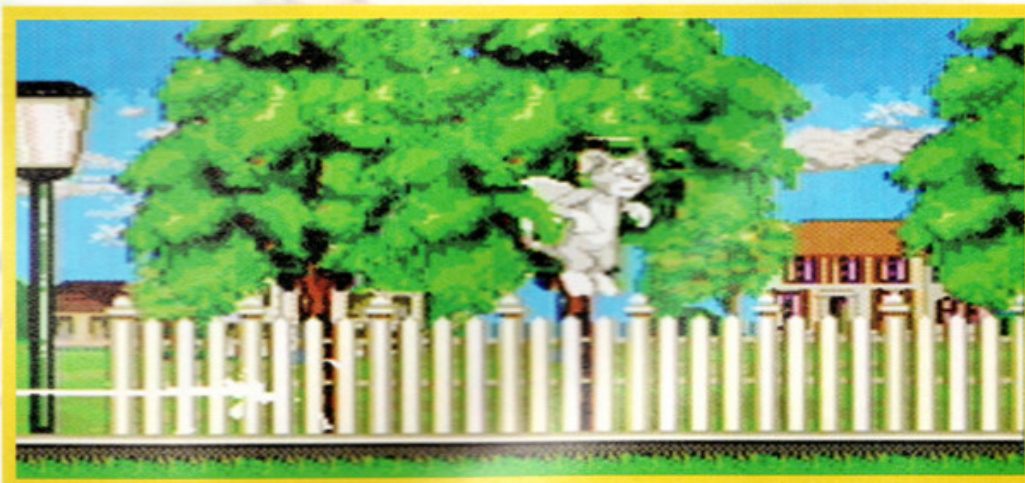
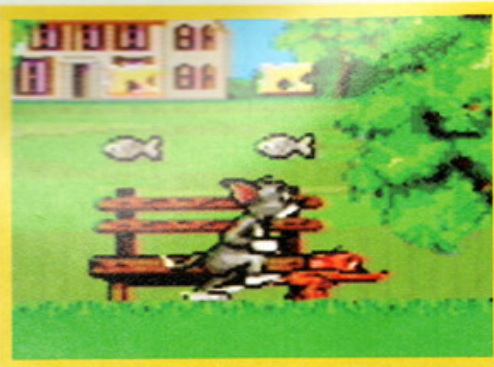
Vi ricordate quante puntate del serial-cartoon di Tom e Jerry vi siete inglobati in tutta la vostra vita? Un po' difficile fare dei conti precisi, vero? Difficile tanto quanto il dimenticarsi di questi due popolarissimi personaggi che hanno allietato molte delle vostre noiosissime giornate dell'infanzia e quasi certamente anche della vostra adolescenza. Possiamo sicuramente affermare che ormai sono entrati a far parte della nostra cultura e senza dubbio rappresentano due intramontabili soggetti nella storia del cartone animato, ma starà al vostro giudizio stabilire se saranno in grado di sostenere tale ruolo anche nel mondo ludico e in particolare, in quello dei videogame.

Ebbene sono proprio loro, i mitici Tom e Jerry, i protagonisti di questo nuovo platform-game che ci propone la Hi-Tech, in un'insolita veste di amici per la pelle uniti più che mai in un lodevole quanto meritatevole compito: salvare il loro piccolo amico Robyn e aiutarlo a riunirsi con il suo papà. Al di la' della trama commovente, il gioco è tutt'altro che strappalacrime: vi troverete in una spassosa avventura dove impersonerete Tom (Jerry entrerà in scena se sceglierete di giocare con un amico) alle prese con una infinita schiera di pericolosi nemici e difficili ostacoli che gli precluderanno il cammino, a partire dal famigerato Capitan Kiddie con una lunga scia di alleati, compreso il malvagio Aunty Figg con la sua cerchia di sudditi.

Non mancheranno, però, anche quei goffi e buffi personaggi che, pur essendo presenti sullo schermo, sono assolutamente inermi e non vi procureranno alcun disturbo e che pertanto potrete ignorare. Inoltre, come in

Come potete notare, la grafica del gioco ricorda moltissimo l'atmosfera e lo stile dei cartoni animati.

Ecco uno dei bonus che potrete trovare all'interno dei vari livelli. Il pesce vi ridarà un po' di energia.

Se giocherete da soli controllerete soltanto il gatto Tom, mentre nel gioco a due il secondo giocatore impersonerà il topo Jerry. Sebbene siano sempre stati nemici, in quest'avventura dovranno collaborare.

Questo oggetto, invece, potrà essere usato da Tom per difendersi, in perfetto stile "cartoon".

Tom & Jerry non è (e non poteva essere) un platform tipico: l'ambientazione stessa, in una ridente cittadina americana, è alquanto insolita per un gioco di questo genere.

qualsiasi gioco che si rispetti, troverete lungo il percorso, disseminati un po' ovunque, vari tipi di oggetti (che potrete raccogliere semplicemente al tocco): vi aiuteranno nella vostra missione. Collezionerete del pesce che vi servirà a incrementare l'energia (se ne raccoglierete cento unità, vi darà diritto a una vita-extra); più raramente troverete, nei meandri degli 8 livelli, appetitosi biscottoni che incrementeranno notevolmente la barra dell'energia (se ne raccoglierete quattro vincerete la famigerata vita-extra, poca fantasia, vero?) e, per finire, non mancheranno quei bonus speciali come il pallone da football, l'inchiostro indelebile o il bicchiere d'acqua, che potranno essere usati da Tom come arma da scagliare contro i nemici. Ma attenzione: la quantità a vostra disposizione è sempre molto limitata. Un gioco, insomma, adatto soprattutto agli amanti del genere platform.

Nonostante le numerosissime malefatte, il gatto Tom sembra avere un posto assicurato in paradiso!

Ricordatevi che per ogni cento unità di pesce guadagnerete una preziosissima vita-extra!

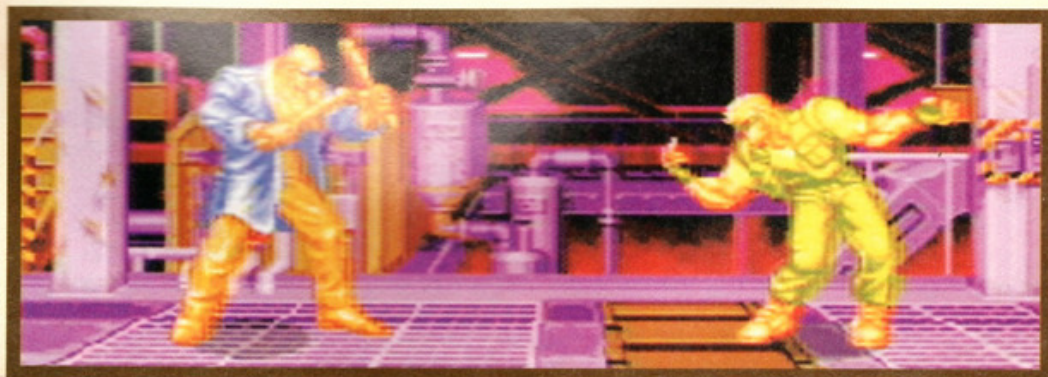
Che vorrà mai questa specie di super-ratto armato di fucile? Vi consiglio di fare molta attenzione.

Ecco la mitica schermata d'introduzione al gioco; a lato vediamo Ryuhaku che ha dato una sonora lezione al povero Robert… Ma ci rifaremo!

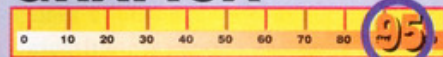
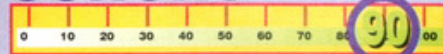
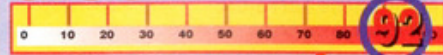
ART OF FIGHTING

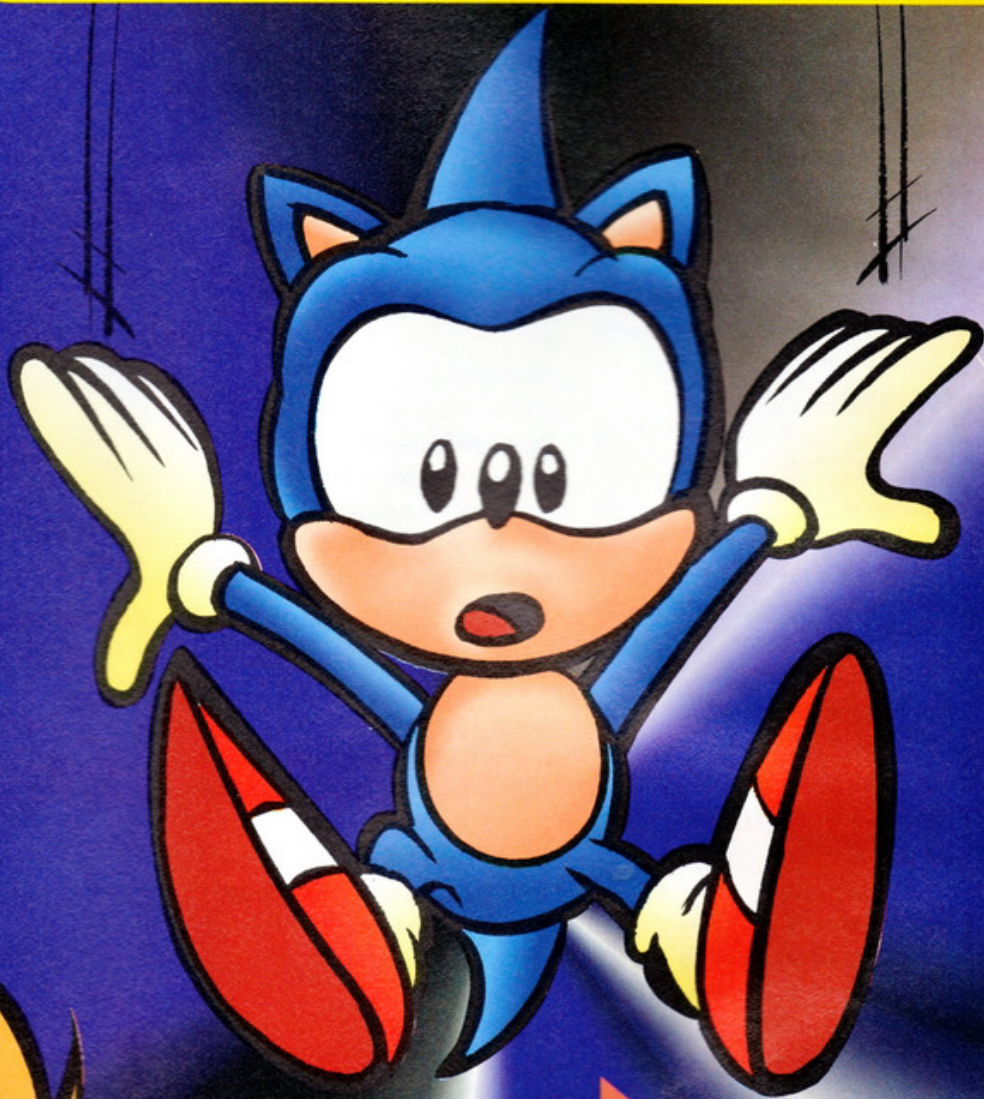
Forse vi ricorderete di questo picchiaduro, originariamente sviluppato dalla SNK per Neo Geo. Il gioco è diventato famoso, oltre che per l'ottima grafica e la notevole velocità d'azione, per una caratteristica praticamente unica e solo recentemente ripresa da un capolavoro come Virtua Fighter: lo zoom sui personaggi che stringeva il campo quando si avvicinavano e lo allargava quando erano lontani, in modo da inquadrare sempre i due avversari al massimo livello di dettaglio possibile. Tutto sommato, però, bisogna ammettere che l'originalità del concetto di gioco non esiste per nulla: alcuni personaggi (come Ryo) ricordano nell'abbigliamento, nelle mosse, nei colpi speciali e persino nel nome, altrettanti combattenti di Street Fighter 2, termine di paragone inevitabile per qualsiasi titolo di questo genere. Certo, se amate SF2, potreste apprezzare questo picchiaduro di buona fattura, ma non aspettatevi niente di fondamentalmente diverso, dato che la SNK prima e la Takara (che ha curato la conversione per Mega Drive) poi, hanno mantenuto uno stile di gioco assolutamente identico e canonico. I nove personaggi a vostra disposizione sono abbastanza vari tra loro: cominciamo, appunto, da Ryo e Robert (gli unici due selezionabili nell'opzione

Sempre dall'introduzione, vediamo una foto di famiglia con Ryo, Robert e la ragazza che è stata rapita dal malvagio e terribile Mister Big.

La grafica rimane a buoni livelli anche su questa versione Mega Drive, ma l'assenza degli zoom, caratteristica di questo gioco, rende il tutto molto più piatto e simile ad altri titoli in circolazione.

"story", e cioé lo scontro progressivo di tutti gli altri lottatori): sono praticamente identici tra loro e molto simili al Ryu di streetfighteriana memoria.
Ryuhaku Todo è il primo avversario che incontrerete, un samurai molto agguerrito; Jack Turner, invece, è un tipo losco, alquanto sovrappeso, che vi aspetta fuori da un locale equivoco; Lee Pai Long (simile a Guile per alcuni aspetti) è un avversario velocissimo e molto pericoloso; King è sicuramente il più ridicolo, sebbene non sia affatto facile da superare: è infatti un ballerino che combatte con uno stile tutto suo; Mickey Rogers è un ex-pugile con un gancio veramente fenomenale; continuiamo con John Crawley, un picchiatore anni '80 con tanto di giubbotto imbottito e scarpe da montanaro, e terminiamo la nostra carrellata con Mr. Big, il super cattivone che ha rapito nientemeno che la ragazza di Ryo. Tutti gli altri personaggi sono selezionabili esclusivamente nell'opzione "VS Mode", un giocatore contro l'altro. Sulla conversione per Mega Drive, purtroppo, non possiamo che dire alcune cose che non votano certamente a suo favore: innanzitutto sono stati eliminati gli zoom che hanno caratterizzato questo gioco su Neo Geo, e questo toglie moltissimo al fascino del titolo; inoltre la velocità e alcuni aspetti della grafica non sono all'altezza dell'originale, ma su questo si potrebbe anche sorvolare.

Ecco in queste immagini, un civile scambio di opinioni tra King e l'ex pugile Mickey Rogers. Di certo non vorrei essere il proprietario del locale!

Aladdin è stato sicuramente uno dei film più divertenti e più visti dello scorso periodo natalizio, era quindi inevitabile una sua trasposizione su console. Dopo SNES e Mega Drive, adesso è arrivata anche la versione per Game Gear. Il passaggio da uno schermo largo diversi metri a uno di pochi centimetri non ha, però, compromesso il suo fascino. Quest'ultima versione presenta infatti una grafica veramente perfetta e un sonoro decisamente sensazionale e curato nei dettagli. La scelta e l'accostamento dei colori sono particolarmente ricercati e questo, unito all'estrema eleganza con cui si muovono i vari sprite, determina un impatto visivo davvero notevole. Tra l'altro sono state introdotte piacevoli scenette di intermezzo che rendono questo titolo fedelissimo alla pellicola originale. Ma tutto ciò, purtroppo, non basta a salvare questa cartuccia. Infatti, benché la giocabilità sia di altissimo livello, lo stesso non si può dire della longevità: è davvero troppo facile per poter soddisfare anche il più inesperto dei giocatori; inoltre il sistema di password compromette definitivamente ogni speranza di divertimento a lungo termine. È un vero peccato che una simile licenza sia stata sfruttata in modo inadeguato e superficiale. In definitiva è sicuramente più conveniente vedersi il film, poiché questa cartuccia racchiude un'altra ottima occasione (gettata al vento) di creare un buon tie-in, genere che, molto spesso, riserva delle sorprese non del tutto piacevoli ai giocatori.

Aladdin è sicuramente uno dei giochi usciti recentemente per Game Gear con la grafica più bella e accurata in assoluto. È un vero peccato che la difficoltà di gioco sia così bassa: una volta che lo avrete finito (e non ci metterete molto) probabilmente non lo inserirete più nel vostro portatile. Se, comunque, siete degli amanti sfegatati del genere platform, probabilmente lo apprezzerete moltissimo.

Zona Franca

Questo mese inauguriamo, nella Zona Franca, una rubrica che ci accompagnerà per un po': la Guida. Si tratta di una carrellata di tutti i titoli più belli per una console, e abbiamo deciso di cominciare proprio dal Mega Drive. Troverete il titolo del gioco, la casa di software e una brevissima "recensione" seguita da una valutazione in asterischi (per i giochi che non sono stati recensiti su Sonic) o, nel caso contrario, con il voto che hanno meritato e il numero di Sonic su cui potrete leggere la recensione completa. Buona lettura!

Speciale Mega Drive

In ordine alfabetico tutti i titoli per la vostra console

ALADDIN
Virgin
Siete corsi al cinema a vedere le avventure di Aladino nello scenario magico delle "Mille e Una Notte"? Se avete apprezzato il film non potrete fare a meno di apprezzare un gioco di piattaforme curato con grande perizia e presentato con una grafica eccezionale.
94 (SONIC N.2)

ALIEN³
Acclaim
Un gioco d'azione tratto dal famoso film, terzo capitolo della saga cominciata nel 1979 da "Alien" di Ridley Scott. Divertente ed emozionante, adatto a tutti i gusti.
*****

ANOTHER WORLD
Virgin
Una bellissima esperienza interattiva a metà tra il gioco di piattaforme e rompicapo e il vero e proprio film-spettacolo. Giocarlo è una vera delizia e non può mancare nella vostra ludoteca.
91 (SONIC N.3/94)

BUCK ROGERS
Electronic Arts/SSI
Un gioco abbastanza divertente e simpatico, anche se non perfettamente convertito dall'originale Amiga di qualche anno fa.
****

CHELNOV ATOMIC RUNNER
Data East
All'inizio il gioco non sembra eccezionale, ma dopo qualche partita ci si rende conto di essere di fronte a un ottimo platform. Adatto soprattutto agli amanti del genere.
****

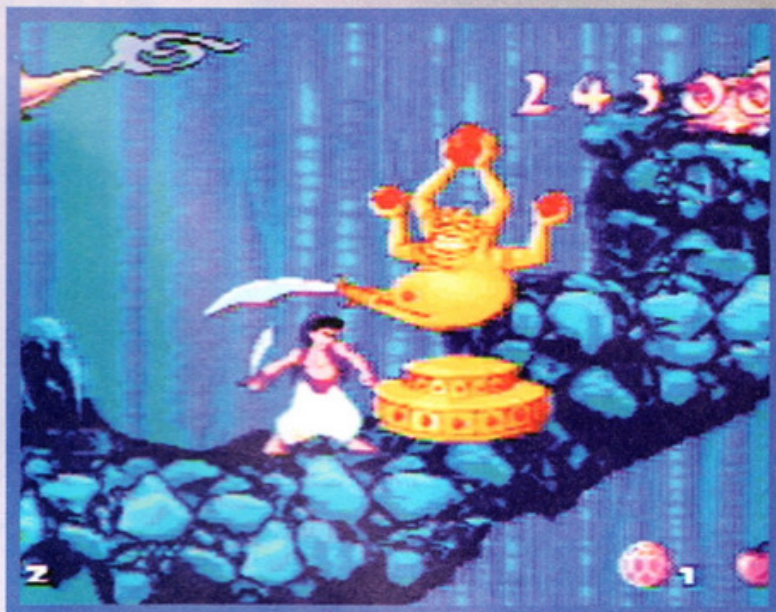
CHUCK ROCK
Virgin
Un gioco di piattaforme perfetto sotto tutti gli aspetti e divertentissimo. Il simpaticissimo cavernicolo dovrà affrontare numerosi livelli sempre più difficili.
*****

CORPORATION
Virgin
Un'avventura coinvolgente e appassionante con una presentazione grafico-sonora eccezionale. La trama è intricatissima e vi rapirà facilmente.
****

COSMIC SPACEHEAD
Codemasters
A metà tra il gioco di avventura e il gioco a piattaforme, questo titolo potrà appassionare gli amanti di entrambi i generi con un umorismo accattivante e simpaticissimo.
88 (SONIC N.2/94)

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT
Sega
Un buon gioco di basket che permette di compiere tutte le mosse che ci appassionano alla televisione. Se amate la pallacanestro non potete non giocarlo.
****

DEATH DUEL
Razor Soft
Un'arena in cui terrestri e alieni si sfidano all'ultimo sangue. Molto ben realizzato e coinvolgente, consigliato agli amanti dei giochi d'azione.
****

DESERT STRIKE
Electronic Arts
Un incrocio tra uno sparatutto, un simulatore di volo e un eccellente

Aladdin

Cosmic Spacehead

Death Duel

DR. Robotnik Mean Bean Machine

Fifa International Soccer

gioco di tattica: le innumerevoli missioni vi incolleranno al joypad per molto tempo.

*****

DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE
Sega
Uno strano e divertente gioco di rompicapo in cui dovrete accoppiare delle uova colorate che scenderanno dallo schermo. Il gioco ricorda vagamente Tetris e Dr. Mario.

91 (SONIC N.3/94)

EA HOCKEY
Electronic Arts
Uno dei giochi sportivi più belli mai realizzati per Mega Drive: il gioco dell'hockey è stato trasposto in maniera fedele e accurata. Consigliato a tutti.

*****

ECCO THE DOLPHIN
Sega
Un gioco di piattaforme veramente "diverso"... Tra grotte sottomarine, templi sommersi, terribili mostri e alleati, dovrete muovervi alla ricerca dei vostri compagni delfini.

*****

ETERNAL CHAMPIONS
Sega
Un picchiaduro che non presenta moltissimi elementi innovativi ma che permette di fare tornei che comprendono fino a 32 giocatori diversi. I personaggi sono originali e ben realizzati.

85 (SONIC N.3/94)

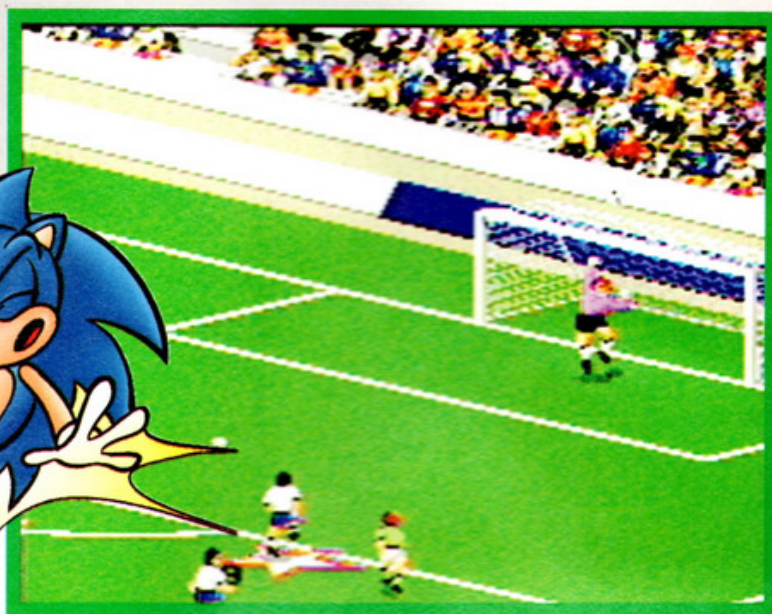
F1 GP CIRCUS MD
Nichibutsu
Un'interessantissima simulazione di guida automobilistica con una visuale dall'alto insolita ed emozionante. Se amate il genere non potete perderlo.

*****

F22 INTERCEPTOR
Electronic Arts
Una simulazione di volo davvero ben realizzata e adatta a tutti gli aspiranti piloti di caccia. Purtroppo il sistema di comando di una console ha dei limiti, ma a parte questo è un ottimo gioco.

*****

FANTASIA
Infogrames
Secondo capitolo della saga di Topolino iniziata con il gioco "Castle of Illusion". Estremamente divertente, anche se alquanto difficoltoso, e adatto ai più esperti.

****

FATAL FURY
Takara
Un ottimo picchiaduro a incontri (anche se non dello stesso livello di SF2 SCE, naturalmente). Se non ne potete più di Ken, Ryu e compagnia bella, FF può rivelarsi un buon acquisto.

****

FATAL REWIND
Electronic Arts
Un titolo adatto a tutti gli amanti degli "sparatutto", con una buona grafica e un ottimo commento sonoro. Gli esperti troveranno pane per i loro denti con dodici livelli sempre più difficili.

****

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Electronic Arts
Un bellissimo gioco adatto soprattutto agli amanti del calcio, con una visuale abbastanza insolita, in 3D dall'alto, che permette un'ottimo panorama del campo di gioco. Ricco di opzioni e divertente.

90 (SONIC N.3/94)

FLASHBACK
US Gold
L'ideale continuazione di Another World. Un gioco d'azione dalla grafica spettacolare, dal sonoro perfetto e da una cura per i dettagli che appassiona al primo sguardo. Da avere a tutti i costi.

*****

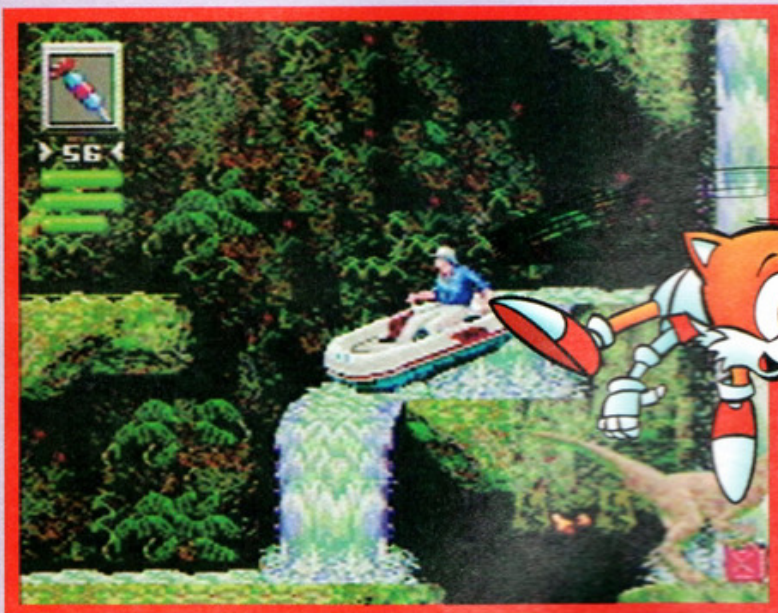
GALAHAD
Electronic Arts
Psygnosis
Forse questo gioco di piattaforme non è il massimo dell'originalità, e forse è anche vero che in certi punti è veramente difficile, ma la realizzazione tecnica è molto buona e ci sentiamo di consigliarvelo.

****

GENERAL CHAOS
Electronic Arts
Un bellissimo "gioco di guerra" con elementi d'azione, di "gestione" e fortemente strategici. Dovrete vincere una serie di scontri durissimi con le truppe del vostro avversario, il generale Havoc. Adatto a tutti data la sua grande varietà.

82 (SONIC N.1/94)

GODS
Mindscape
Un'avventura arcade a piattaforme piena di mostri,

MegaDrive

Jurassic Park

Mick and Mack: Global Gladiator

bonus, enigmi e rompicapo da risolvere e porte segrete con stanze ricche di tesori nascosti. Un capolavoro nel suo genere.

*****

GRANDSLAM TENNIS
Telenet
Una simulazione di tennis abbastanza buona e realizzata con cura, anche se i puristi della racchetta potrebbero trovare poco affidabile il sistema di mira della pallina.

****

HARDBALL III
Accolade
Se amate il baseball conoscerete senz'altro questo titolo. Se non lo conoscete, invece, possiamo dirvi che a tutto schermo le animazioni rallentano, ma malgrado questo rimane una buona simulazione.

****

JOE MONTANA 2 FOOTBALL
Sega
Indicato agli appassionati di football: troverete anche la possibilità di giocare un intero campionato! Ottima la grafica e il sonoro.

****

JOHN MADDEN FOOTBALL '92
Electronic Arts
Forse il gioco di football americano più bello mai uscito per Mega Drive: il grande John Madden potrà darvi molti consigli sulle tattiche da seguire.

*****

JOHN MADDEN FOOTBALL '93
Electronic Arts
Si tratta del titolo precedente con alcuni miglioramenti grafici e sonori e niente di più. Compratelo solo ed esclusivamente se non possedete già JMF '92

*****

JURASSIC PARK
Sega
Un'avventura che ricrea in maniera coerente e precisa l'atmosfera del film: potrete impersonare il Dr. Grant (paleontologo a caccia di dinosauri) o uno dei Velociraptor fuggiti dal recinto (un dinosauro a caccia di paleontologi). Notevole e bellissimo.

82 (SONIC N.1)

KID CHAMELEON
Sega
Uno splendido gioco di piattaforme che può appassionare chiunque. La grafica è carinissima e divertente anche se, purtroppo, il livello di difficoltà risulta abbastanza basso.

*****

MAZIN SAGA
Sega
Un picchiaduro con sezioni a scorrimento e mostri di fine livello da affrontare nello stile "a incontri" di SF2. È bellissimo e adatto soprattutto a coloro che ricordano le avventure del Grande Mazinga.

*****

MEGA LO MANIA
Virgin
Un gioco di strategia che ricorda molto da vicino Populous, un famoso simulatore "divino" che ha spopolato su tutte le piattaforme. Sicuramente un titolo interessante e originale.

*****

MICK AND MACK GLOBAL GLADIATOR
Virgin
Forse il miglior gioco per Mega Drive sviluppato in Europa e sicuramente un gioco di piattaforme divertente e originale. È estremamente coinvolgente e ve ne accorgerete già dopo la prima partita.

*****

MORTAL KOMBAT
Acclaim
L'unico picchiaduro sul mercato che sia riuscito a mettere in crisi Ryu e company, facendo una spietata concorrenza a Street Fighter 2 con le sue mosse finali e le sue immagini digitalizzate.

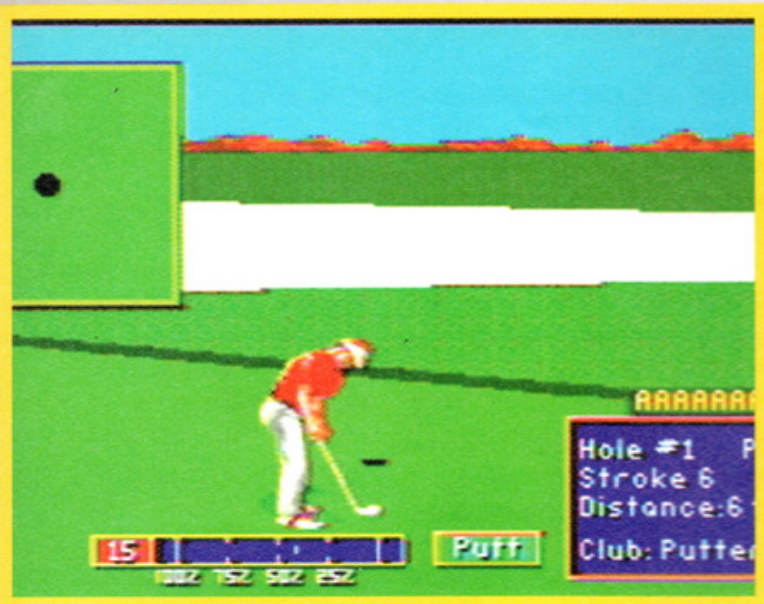
*****

MUHAMMAD ALI' BOXING
Virgin
Una simulazione di pugilato curata dal più grande campione contemporaneo, l'ex Cassius Clay, che vi permetterà di usare tattica e muscoli per raggiungere l'ambito titolo.

82 (SONIC N.2)

NBA JAM
Acclaim
Una delle simulazioni di basket più divertenti mai apparse per Mega Drive. Ogni giocatore può controllare uno o due giocatori ed è possibile giocare anche in quattro

PGA Tour Golf 2

Robocop versus the Terminator

per delle sfide all'ultimo canestro!

95 (SONIC N.4/94)

NHLPA HOCKEY '93
Electronic Arts

Un gioco di hockey davvero divertentissimo che permette anche di giocare in due, uno contro l'altro, fino all'ultimo sangue. Durissimo e realizzato con cura.

*****

OLYMPIC GOLD
US Gold

Ci sono giochi che sono infinitamente più divertenti da giocare in due o più giocatori e questo ne è un esempio: una simulazione olimpica affascinante soprattutto con gli amici.

****

PGA TOUR GOLF 2
Electronic Arts

Se amate il golf non potrete fare altro che apprezzare questa simulazione tanto ben realizzata e curata. Se non amate il golf vi consigliamo di provarla perché potreste cambiare idea.

****

PHANTASY STAR III
Sega

Un gioco di ruolo adatto esclusivamente agli "addetti ai lavori" e agli amanti del genere. Certe sue caratteristiche lo rendono abbastanza ripetitivo, anche se rimane un titolo prezioso.

***

POPULOUS
Electronic Arts

Il primo "simulatore di divinità": dovrete far crescere e prosperare il vostro popolo distruggendo quello della divinità avversaria. Originale e divertentissimo.

*****

POWER ATHLETE
Kaneko

Un gioco graficamente eccezionale ma dotato di poche mosse, difetto non indifferente per un picchiaduro che rischia, in questo modo, di essere troppo ripetitivo e quindi non interessantissimo.

****

POWERMONGER
Electronic Arts

Un altro gioco stile Mega lo Mania e Populous che non raggiunge le vette dei suoi predecessori, pur rimanendo un buon gioco per gli amanti del genere.

****

PRO STRIKER
Sega

Simulazione calcistica con i fiocchi, con l'unica pecca di non avere molti tornei a disposizione. Gli amanti del calcio non possono mancare a questo appuntamento.

****

QUACK SHOT
Sega

Un gioco di piattaforme ricco di rompicapo e di enigmi da risolvere e abbastanza ben calibrato nella longevità e nella giocabilità. Consigliato soprattutto agli amanti ma adatto a tutti.

*****

RAINBOW ISLANDS
Taito

Forse il gioco di piattaforme in assoluto o, quanto meno, uno dei primi a riscuotere un tale successo per giocabilità, originalità, idee e realizzazione grafico/sonora. Gli amanti del genere non possono assolutamente perdersi questo "classico".

90 (SONIC N.4/94)

ROAD RASH 2
Electronic Arts

Praticamente uguale al primo capitolo della serie se si eccettua la possibilità (non indifferente, peraltro) di giocare in due uno contro l'altro con lo schermo "split-screen". Niente di originale ma abbastanza divertente.

****

ROBOCOD
Electronic Arts

Un gioco che tutti gli appassionati dei titoli a piattaforme non potranno assolutamente perdere: il controllo del personaggio, vario e originale, rende il tutto ancora più interessante e divertente.

*****

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR
Virgin

Un gioco di piattaforme ricco d'azione e di elementi tipici del genere sparatutto: nei panni del famoso poliziotto d'acciaio dovrete liberare la città dai perfidi Terminator creati dalla OCP, corrotta multinazionale tecnologica.

89 (SONIC N.1/94)

ROLLING THUNDER 2
NAMCOT

Un bellissimo sparatutto che ha anche la simpatica

opzione di gioco a due: con un amico potrete fare scempio dei nemici, ma solo se riuscirete a organizzare le vostre azioni.

****

ROLO TO THE RESCUE
Electronic Arts
Altro gioco di piattaforme che ha per protagonista un piccolo elefante alla ricerca dei suoi amici. Abbastanza originale e sicuramente accattivante.

****

SENSIBLE SOCCER
Sony
Un gioco di calcio che ha superato qualunque altro paragone e ha riscosso un grandissimo successo su computer. Fra le tante opzioni c'è anche quella di disegnare la maglia della squadra completamente.

94 (SONIC N.2/94)

SONIC SPINBALL
Sega
Altra avventura del porcospino più simpatico del mondo: questa volta lo vedremo nei panni della pallina di un flipper, intrappolato nell'isola di Mobius, governata dal malvagio Robotnik.

Divertente anche se avrebbe potuto essere più curato graficamente.

89 (SONIC N.3/94)

SONIC THE HEDGEHOG
Sega
Non credo che questo titolo abbia minimamente bisogno di presentazioni o di commenti, basti dire che milioni di giocatori in tutto il mondo lo adorano (e a ragione).

*****

SONIC THE HEDGEHOG 2
Sega
Ottimo seguito del primo Sonic che mantiene intatto lo spirito e molte delle caratteristiche fondamentali. Forse un po' meno longevo del suo predecessore ma ugualmente bello.

****

SONIC THE HEDGEHOG 3
Sega
Ed eccoci all'attesissimo terzo capitolo ufficiale delle avventure del mitico porcospino blu. Il gioco non delude ma non è all'altezza del primo capitolo, anche se decisamente migliore del secondo. La giocabilità e lo stile sono gli stessi, ma ci sono molte innovazioni.

90 (SONIC N.4/94)

SPEEDBALL 2
Arena
Forse si tratta del gioco più bello in assoluto che sia mai stato fatto per Mega Drive o qualunque altra console della Sega: un titolo dei Bitmap Brothers che ha riscosso grandi successi su tutte le piattaforme.

*****

SPLATTERHOUSE 3
Namcot
Gli amanti dei picchiaduro lo conosceranno certamente, mentre per gli altri possiamo dire che abbiamo visto decisamente di meglio, soprattutto negli ultimi tempi. Nonostante ciò rimane un titolo interessante.

****

SPORTS TALK FOOTBALL '93 STARRING JOE MONTANA
Sega
Simulazione di football americano con il grande Joe Montana in persona nel ruolo di supervisore e di consigliere del giocatore: se amate questo sport non potete lasciarvelo sfuggire.

****

SPOT AND THE QUEST FOR COOL
Virgin
Il pallino rosso del simbolo della 7UP viene animato e gettato in un folle universo a piattaforme in cui dovrà liberare i suoi amici percorrendo numerosi livelli. Bellissime animazioni e una giocabilità fuori dal comune.

(92 SONIC N.1)

STARFLIGHT
Electronics Arts
Un gioco di ruolo/avventura ambientato in uno spazio enorme e desolato, pieno di astronavi aliene e di pianeti dimenticati, alla ricerca di un oscuro segreto galattico. Da provare.

****

STREET FIGHTER 2 - SPECIAL CHAMPION EDITION
Capcom
Il picchiaduro per antonomasia! Permette di giocare in due e offre la possibilità di usare il joypad a sei pulsanti Sega.

97 (SONIC N.2)

Sonic Spinball

Spot and the quest for Col

STREETS OF RAGE II
Sega
Anche questo titolo ha decisamente poco bisogno di presentazioni: si tratta del seguito di uno dei primi picchiaduro che dessero la possibilità ai giocatori di collaborare, ed è stato migliorato al punto da entrare nel mito dei videogiochi.
*****

SUPER FANTASY ZONE
Sunsoft
Niente di particolarmente originale o innovativo, questo no, ma sicuramente uno sparatutto fra i più classici (e, anche per questo) dei meglio realizzati e più divertenti.
*****

SUPER KICK OFF
US Gold
Dopo i grandi successi riscossi su computer il mitico simulatore di football di Dino Dini approda anche sul sedici bit di casa Sega. Incredibile, velocissimo, realistico e divertente.
88 (SONIC N.1)

SUPER OFF-ROAD
Ballistic
Se amate i videogiochi che vi mettono al volante, non potete mancare all'appuntamento con questo titolo che rimane un punto fermo nel genere.
****

SUPER SHINOBI 2
Sega
Certamente conoscerete Joe Musashi, famosissimo ninja apparso anche nei nostri fumetti. Il secondo capitolo della serie è leggermente migliorato rispetto al precedente ed è consigliato a chi non possieda già Super Shinobi.
82 (SONIC N.2)

TASK FORCE HARRIER EX
Treco
Un buon sparatutto, almeno nell'aspetto grafico e in quello sonoro; purtoppo manca di originalità ed è decisamente troppo facile per i videogiocatori che amano il genere.
****

TAZ-MANIA
Sega
Il mitico diavolo della Tasmania che tanto ci ha divertito nei cartoni animati è ora sotto il vostro diretto controllo: ne combinerete di cotte e di crude in un "platform" divertentissimo.
*****

THE AQUATIC GAMES
Electronic Arts
Torna il grande Robocod con una serie di giochi assolutamente astrusi ma buffissimi: le olimpiadi acquatiche. Dopo la prima partita non vi staccherete più dal joypad.
****

THE IMMORTAL
Electronic Arts
Questo titolo è adatto a chi preferisce la pazienza e la meditazione all'azione e alla velocità; è un'avventura grafica abbastanza difficile e molto coinvolgente.
*****

THE LOST VIKINGS
Virgin
Gioco di piattaforme con forti tendenze provenienti dall'avventura e dal rompicapo: aiuterete i tre vichinghi a scappare dal pianeta su cui sono finiti e ritornare a casa.
85 (SONIC N.2/94)

THE TERMINATOR
Virgin
Se avete amato i personaggi dei film dedicati alla saga del caro vecchio androide-assassino interpretato da Arnold Schwarzenegger, vi stupirete di quanto bene lo spirito delle produzioni cinematografiche sia stato ripreso da questo titolo imperdibile.
*****

THUNDERFORCE III
Technosoft
Terzo capitolo di una serie di sparatutto destinata a entrare nell'Olimpo dei videogiochi: sicuramente molti di voi già lo conosceranno e, infatti, ha avuto giustamente un grande successo.
*****

THUNDERFORCE IV
Tecno soft
Pensavate che Thunderforce III fosse il meglio sulla piazza: beccatevi questo quarto capitolo ancora più bello e longevo: soltanto Thunderforce poteva battere Thunderforce.
*****

TINY TOONS
Konami
Si tratta sicuramente di uno dei giochi a piattaforme più carini e

Super Kick Off

The Lost Vichings

divertenti mai usciti per Mega Drive: i personaggi sono buffissimi e le animazioni spettacolari. Grafica splendida e commento sonoro appropriato completano un titolo già notevole.

89 (SONIC N.1)

TOKI
Sega

Non uno dei migliori giochi a piattaforme usciti negli ultimi anni, ma un ottima conversione da coin-op in grado di entusiasmare i nostalgici e gli irriducibili del genere.

****

TURRICAN
Accolade

Grande successo Amiga, Turrican giunge anche su Mega Drive con qualche piccolo ridimensionamento: l'aspetto grafico non è all'altezza della versione originale e lo stesso si può dire del sistema di controllo; rimane, comunque, un bellissimo gioco.

****

VALIS III
Renovation Game

Sicuramente un ottimo gioco d'azione, divertente e presentato con grafica e sonoro evidentemente curati con attenzione... Purtroppo è veramente difficile ed è destinato a un pubblico di veri esperti.

****

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO
Electronic Arts

Un'avventura interessante e originale, anche se, all'inizio un po' statica e noiosa. La trama, tuttavia, è coinvolgente e premia la pazienza.

****

WIZ'N'LIZ
Psygnosis

Un gioco di piattaforme che permette di giocare in due in maniera indipendente con un'opzione "split screen". Divertente e velocissimo, soprattutto per quanto riguarda la sezione di "incantesimi" e i sotto-giochi negli schermi bonus.

83 (SONIC N.2)

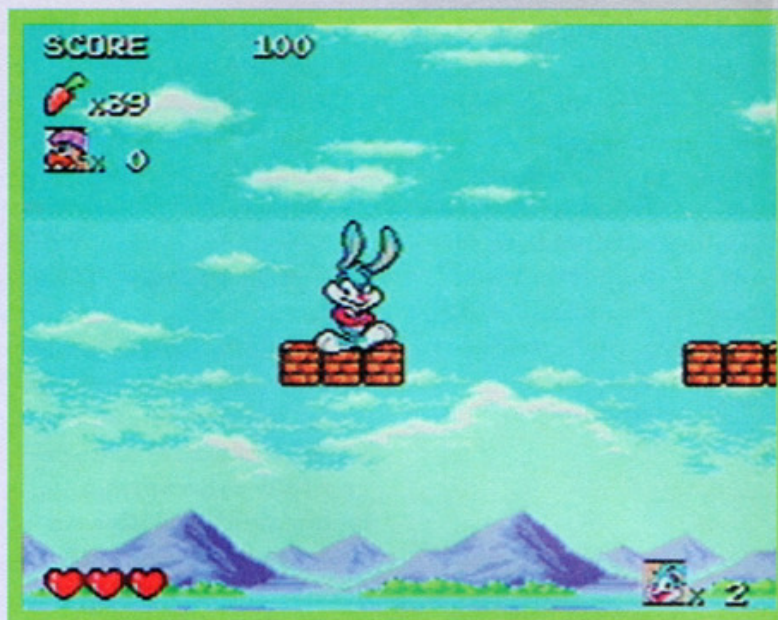
WORLD OF ILLUSION
Sega

Uno splendido gioco di piattaforme con i protagonisti dei cartoni animati e dei fumetti più amati dai bambini di tutto il mondo. Se solo il livello di difficoltà fosse stato calibrato con più attenzione saremmo di fronte a un capolavoro assoluto del genere.

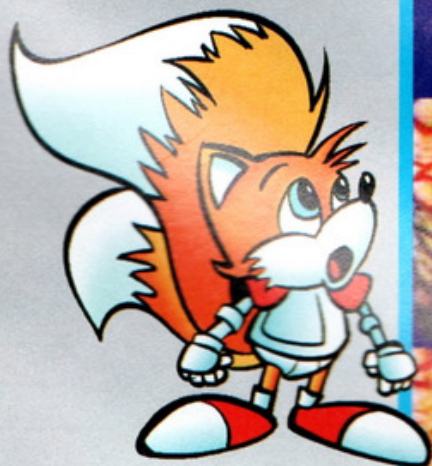
****

X-MEN
Sega

Un gioco di piattaforme/azione che vede come protagonisti i mitici super eroi mutanti della Marvel: Tempesta, Wolverine, Ciclope, Marvel Girl e i loro amici... Sicuramente un prodotto realizzato con cura e da provare.

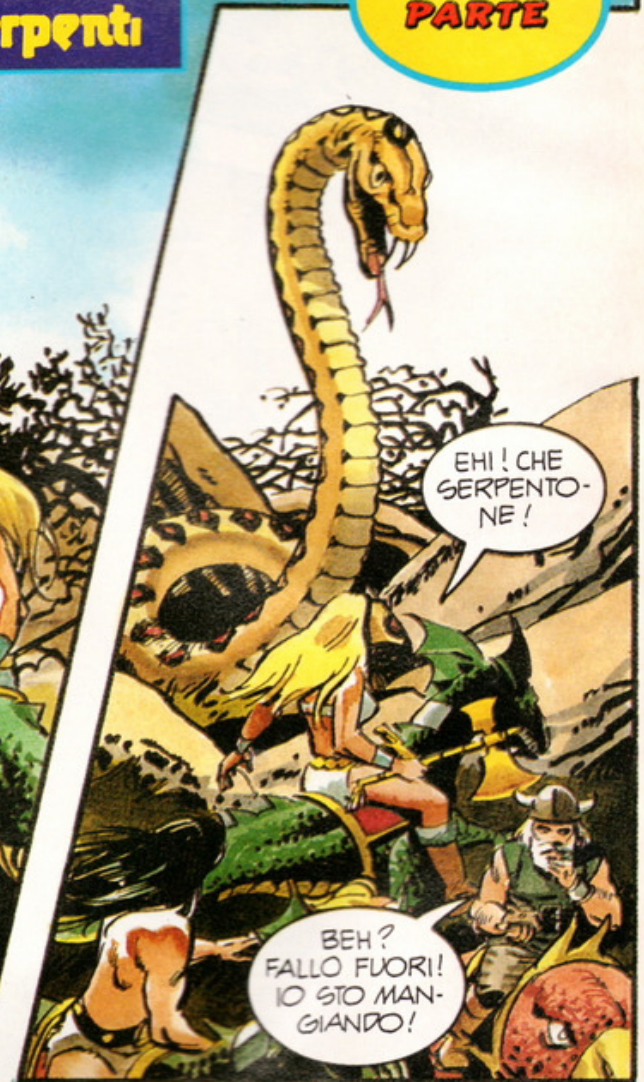
80 (SONIC N.1)

Tiny Toon

X-Men

Wiz'n'Liz

LA LEGGENDA DELLA GOLDEN AXE

PRIMA PARTE

La guerra dei Serpenti

...A ROCKGUARD, LA FORTEZZA DEI NANI!

ALL'INGRESSO DI ROCKGUARD...
ALTRI SERPENTI! MA CHE SUCCEDE?
SEGUIAMOLO! DEV'ESSERE GRAVE, SE NON MANGIA PIU'!
DENTRO, L'ORRORE E IL CAOS...
E' UN INFERNO! DIAMOGLI UNA MANO!
CHI E' QUELLO CON I SERPENTI?
PER IL SANGUE DI GULD! ORA VI INSEGNO IO!
IL GRAN SACERDOTE COBRAXIS VI DA' IL BENVENUTO, STRANIERI! MORIRETE CON I PICCOLETTI! EH! EH! EH!
DOV'E' LA REGINA DEI NANI? I MIEI VERMONI STANNO ASPETTANDO!
ARRIVA COBRAXIS, PICCOLA REGINA! EH! EH! EH!
NON TOCCARE GLI AMICI DI AX!
RAAAGH!

FUORI DAI PIEDI, VISCI-DONE!
SSSCHK
FERMATI, DONNA! GUAR-DA NEGLI OCCHI IL SERPENTE!
IL SERPENTE MI FISSA!
DEVO... DEVO COLPIRLO...
...PRIMA CHE MI IPNO-TIZZI!
YAAGH!
SSCHUK
NEL FRATTEMPO, ANCHE AX...
ADDIO!
SSS
GAAAK!
NO!
DEVO...OB-BE...OBBEDI...

LA SPADA GLI SFUGGE DALLE MANI...
OBBEDI-SCO!
CHUK
OBBEDI-SCO!
HAA!
ATTENTO! MORDO AN-CORA, ZUCCA PE-LATA!
FERMO!
VAI!
AAAH!
MUORI!
PADRE!
CHE I SERPENTI TI STRITOLINO... AH...
IEAAARGH!
CHUKK
NOOO!

COME STAI, PADRE?
E COME VUOI CHE STIA, FIGLIO-LO? COME UNO CHE STA PER CREPARE!
FAI QUALCOSA, GIULIUS! AIUTA IL TUO POPOLO!
BASTA! E' ORA DI USARE LA MAGIA!
AL LATO OPPOSTO DELLA SALA...
SONO POSSEDUTI! NON SANNO QUEL CHE FANNO!
INDIETRO!
OUCH!
NON VOGLIO UCCIDERVI!
CHKK
STATE BUONI, NANEROT-TOLI!
AAARGH!
SMAKK
BEH, L'AVETE VOLUTO VOI!
AX NON C'E' MAI QUANDO HO BISOGNO DI LUI!
PER IL DIO SERPEN-TE...
CHOPK
MA TYRIS E' ALL' ERTA...

"IL COMPROMESSO E' L'ARTE DI TAGLIAR LA TORTA IN MODO CHE OGNUNO CREDA DI AVER AVUTO LA FETTA PIU' GROSSA."
[dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
...E NON SI LASCIA CERTO SORPRENDERE DA UN NEMICO CHE LE ARRIVA ALLE SPALLE, ANCHE SE STRISCIA SILENZIOSO COME IL DIO SERPENTE DI CUI E' FANATICO ADORATORE!
IMPUGNANDO LA GOLDEN AXE, L'INTREPIDA AMAZZONE...
...FRONTEGGIA SUBITO IL NEMICO!
CHANG!
PER COBRAXIS!
E TU CREDI DI PRENDERMI ALLE SPALLE, FIGLIO DI UNA SERPE?
UN BEL SALTO MORTALE...
SEI TROPPO LENTO!
AAARGH!
THUD!
A ME, POTERE DEL FUOCO!

YAAA! IL DIAVOLO TI PORTI, AMAZZONE!
DALL'ALTRA PARTE DELLA SALA ...
A ME, POTERE DELLA TERRA!
VAI COSÌ, GIULIUS, FIGLIOLO! FAGLI MANGIARE LA TERRA, A QUEI VERMI!
RRUMBLLL
AAARGH!
CHUNNK!
AAARGH!
YOUCH!
KRUMP!
CHOKK!
OOCH!
FORZA, PADRE! E' TUTTO FINITO! ORA CI VUOLE UN MEDICO!
UN MEDICO? NON HO BISOGNO DI UN MEDICO! HO BISOGNO DI UN CUOCO!
MA CHE FINE HA FATTO AX?

BEH, ALMENO NON ERA TRA I MORTI!

MA SI PUO' SAPERE CHE DIAVOLO E' SUCCESSO QUI, GROWLUS?

I FANATICI DEL DIO SERPENTE CI HANNO ATTACCATO DUE GIORNI FA, GUIDATI DAL GRAN SACERDOTE COBRAXIS!

ATTRAVERSO ROCKGUARD, SONO RIUSCITI A ENTRARE NEL **LABIRINTO**!

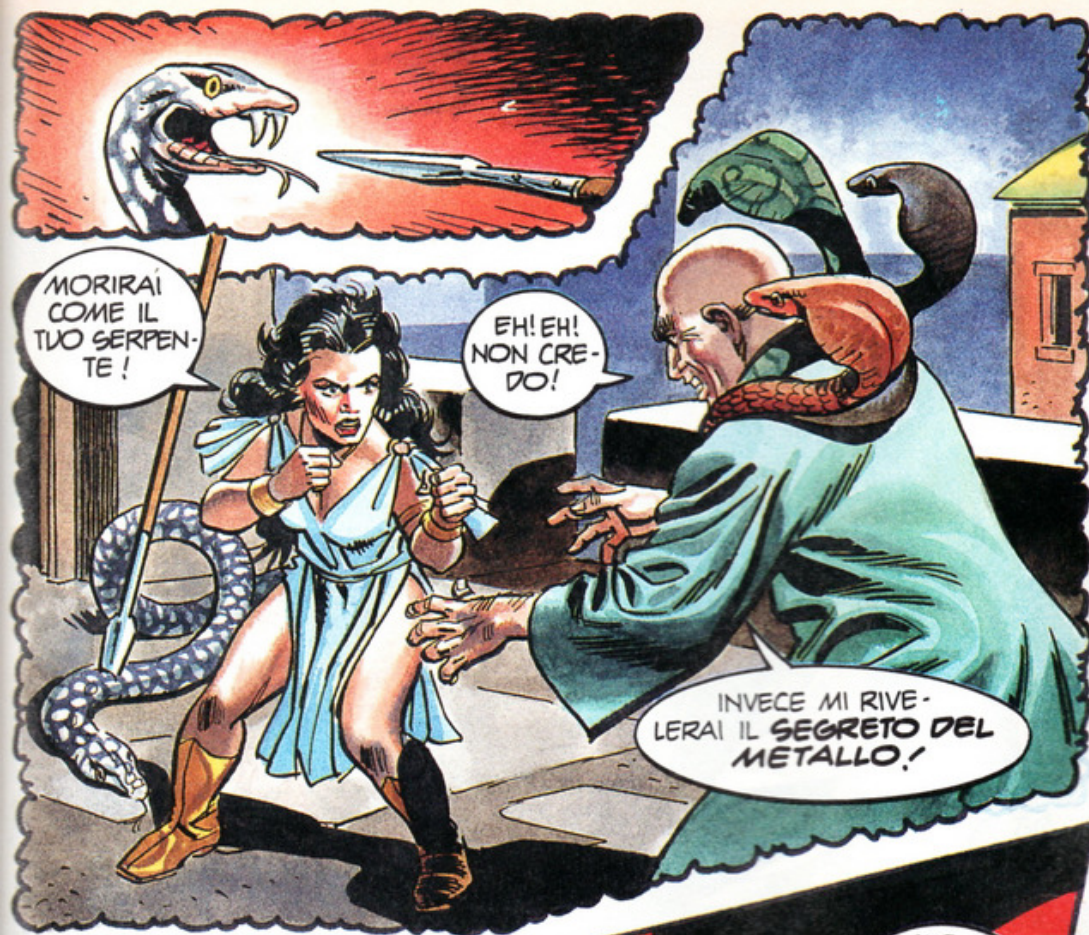
"E ORA STANNO DISTRUGGENDO TUTTO QUELLO CHE TROVANO: LIBRI, SCULTURE, DIPINTI. UNA CIVILTA' ANTICA DI MIGLIAIA DI ANNI!"

"LA NOSTRA REGINA, SILPANTIA DRAGONTAMER, E' STATA RAPITA!"

"STAVA DIFENDENDO IL GIARDINO D'INFANZIA CON UNA LANCIA MAGICA!"

INDIETRO! **NON AVRAI** I NOSTRI BAMBINI!

VIENI DAL TUO COBRAXIS, REGINETTA! EH! EH!

HISSSSSS

MORIRAI COME IL TUO SERPENTE!
EH! EH! NON CREDO!
INVECE MI RIVELERAI IL **SEGRETO DEL METALLO!**
NON TI DIRO' PROPRIO NIENTE!
OH, IO CREDO DI SI'... SE NON A ME, AI MIEI SERPENTI!
ZITTO, PICCINO! ADESSO SAPPIAMO CHE... E' IL SEGRETO DEL **METALLO**, CHE VOGLIONO!
UAAAH!
CHE SEGRETO? QUALE METALLO?
IL SEGRETO DEL NOSTRO **METALLO INCANTATO!** E' UNA GRANDE MAGIA!
E' IL METALLO DI QUESTA DAGA! LO STESSO, SUPPONGO, DELLA GOLDEN AXE!
"BASTA AGGIUNGERNE UN PO' AL FERRO DURANTE LA FORGIATURA..."
"...E SOLO LA REGINA CONOSCE LA **CRIPTA SEGRETA** IN CUI E' NASCOSTO!"

CI VORREBBE UN GRANDE GUERRIERO PER SALVARE LA REGINA E SCONFIGGERE COBRAXIS!
BEH, IO SONO FERITA E AX SEMBRA SCOMPARSO!
VADO IO DA SOLO! SARA' PIU' FACILE SCIVOLARE TRA LE TRUPPE DI COBRAXIS! QUANDO SARO' MORTO E LA REGINA IN SALVO, POTRETE ATTACCARE IN FORZE! CAPITO?
PRENDI LA **GOLDEN AXE**, GIULIUS! MA NON PERDERLA! DOBBIAMO RESTITUIRLA!
LA FORTUNA DEGLI DEI SIA CON TE!
SAPRO' MERITARMELA, NON DUBITARE, TYRIS!
HO SENTITO ***TUTTO***, GIULIUS!
SANGUE DI GULD! **PLANT-CHARMER***!
NON TE NE ANDRAI **SENZA DI ME!**
NON CI PENSO NEANCHE!
* INCANTATRICE DI PIANTE.

"D'ACCORDO, UNA DONNA NON SI PICCHIA NEANCHE CON UN FIORE...MA ALCUNE TI FANNO VENIRE UNA VOGLIA IRRESISTIBILE DI SCULACCIARLE CON UNA NODOSA LIANA." [dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
BIONDA, CARINA, SCATTANTE E... TERRIBILMENTE PERICOLOSA! CHI E' L'AGGRESSIVA NANETTA CHE MINACCIA GIULIUS THUNDERHEAD?
LA FIORAIA! MA PENSA!
FIORAIA A ME? TI SPACCO LA TESTA!
PER IL POTERE DI FLORA!
LA NUOVA VENUTA SFODERA POTERI MAGICI...
...SII RICOPERTO DI VITE!
E MI CHIAMO "PLANTCHARMER" NON "FIORAIA"!
MA CHI E'?
GIULIUS, MA CHE COSA SUCCEDE? NON TI DIFENDI?
LASCIAMI, BIONDINA!
LASCIALA STARE, TYRIS! NON MI FARA' DEL MALE!

AHI! CHE MALE, IL BRACCIO!
GIULIUS, PERCHE' NON TI SEI BATTUTO?
GIULIUS, DILLE DI LASCIARMI O TI RICOPRO DI EDERA VELENOSA!
LASCIALA ANDARE!
TYRIS, TI PRESENTO YUKI PLANTCHARMER, LA MIA **SORELLINA!**
NON SAPEVO CHE AVESSI UNA SORELLA! CARINA! DECISAMENTE BEN EDUCATA!
UN PO' D'UVA?
RINGRAZIA GIULIUS CHE NON TI HO FATTO DEL MALE!
AH! AH! MI SA CHE DOVRAI PRENDERE CON TE YUKI, GIULIUS!
LA TUA AMICA RIMARRA' NOSTRA OSPITE FINCHE' NON GUARISCE!
LA COSA PIU' IMPORTANTE E' LIBERARE LA REGINA DAL GRAN SACERDOTE E DALLA RELIGIONE DEL DIO SERPENTE!
MANDERO' I GUERRIERI APPENA SAREMO SICURI CHE LA REGINA E' IN SALVO! VOI POTRETE ENTRARE DI NASCOSTO NEL LABIRINTO!
PIU' TARDI, NEL MONTACARICHI CHE PENETRA NELLE PROFONDITA' DEL LABIRINTO...
NON POTRESTI PEDALARE PIU' FORTE? SE NO, ARRIVEREMO QUANDO LA REGINA SARA' MORTA DI VECCHIAIA!
EHI, RAGAZZA! QUI **COMANDO IO!** SE SAI PEDALARE PIU' FORTE DI ME, ACCOMODATI! *
*CI VUOLE MOLTA PAZIENZA CON LE SORELLE MINORI!
MA CERTO CHE COMANDI TU! VOLEVO SOLO AIUTARTI!
PERCHE' NON SONO NATO FIGLIO UNICO?

DI QUA! FAI PIANO!
NON SONO STUPIDA!
TRALLALLA'... TRALLALLERO ...

AX BATTLER VAGA NEL-LA GALLERIA, ANCORA SOTTO L'IPNOSI DEL SERPENTE ...

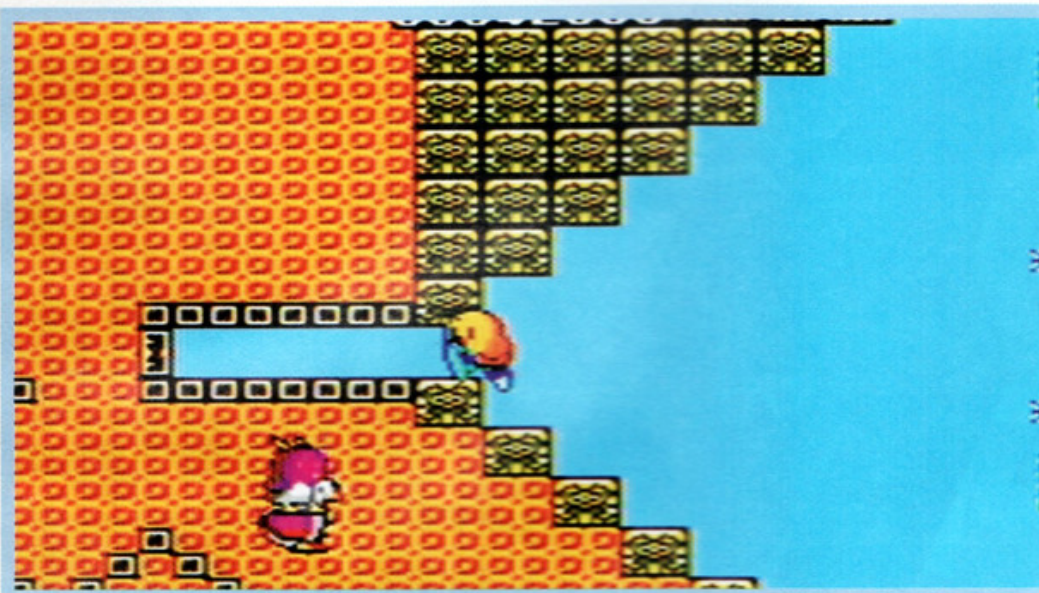
TRALLAL-LA'... LA-LA-LA!

SE AX FOSSE QUI, NON MI TOCCHEREBBE BADARE A TE!
SMETTILA DI LA-MENTARTI! VEDRAI CHE TI SARO' UTILE! SONO PERICOLO-SA, IO, CON LE PIANTE!
GIA'... CINTURA NERA DI GIARDI-NAGGIO!

UFFA, GILLY! ANCHE DA PICCOLA NON MI FACEVI MAI GIOCA-RE CON TE!
QUESTO NON E' UN GIOCO, YUKI! RICORDATELO!
COBRAXIIIISSS...

IL CAMPO DI COBRAXIS, AL CENTRO DEL LABIRINTO...
UNA MIA PAROLA, REGINETTA, E I MIEI SERPENTI TI STRITOLERANNO IMMEDIATAMENTE! DIMMI DOV'È IL METALLO INCANTATO!
NON CI PENSO NEANCHE, COBRAXIS! VA' ALL'INFERNO!
SSS
SSSSS
SSSCOBRAXIIIS!
CHE C'È? NON VEDI CHE SONO OCCUPATO?
DOVRÒ PUNIRTI! EH! EH!
DUE INTRUSSIII NEL PASSSAGGIO DI SSSERVIZZZIIIIO...
ODIO LE CATTIVE NOTIZIE!
E ORA, LA TUA PUNIZIONE, SERPENTELLO! CHE C'È, TI MANCA IL RESPIRO? EH! EH!
VIPRAX, VIENI QUI!
STREGONE VIPRAX AL TUO SERVIZIO, MIO SIGNORE!
CARO VIPRAX! CATTURAMI QUESTI INTRUSI!

CORRO, MIO SIGNORE!
ATTENTA, YUKI!
TRANQUILLO, CI PENSO IO!
UN PO' DI POLVERE MAGICA DI SERPENTE ...
VIPERAE ARCUS PLUVIUS OPPUGNANT!
RSHRSHRSHRSHSSSSS
CATTURATE GLI INTRUSI!
SZSZSZ
SZSSSZZZ
SIAMO NEI GUAI, YUKI!
QUESTA VOLTA SONO D'ACCORDO!
IL SEGUITO...IL PROSSIMO MESE!

THE NEW ZEALAND STORY

La vita nel giardino zoologico di North Island scorreva tranquilla per Tiki, la sua fidanzata Pheephee e l'intera colonia di Kiwi, fino al giorno in cui arrivò Wally il tricheco.
Wally catturò tutti i Kiwi e li rinchiuse in gabbie segrete disseminate negli zoo di tutta la Nuova Zelanda, in attesa di essere mangiati.
Voi (Tiki), che nel frattempo siete riusciti a liberarvi, dovrete trovare e salvare tutti i vostri amici e l'amata Pheephee prima che sia troppo tardi... Fino a scontrarvi con Wally per la battaglia finale.
Il meccanismo del gioco e molto semplice, si tratta della classica avventura a piattaforme in cui dovrete abbattere tutti i nemici che vi si porranno davanti nei vari livelli. Ogni volta che arriverete alla fine di un quadro, troverete una gabbia in cui è rinchiuso un vostro amico Kiwi.
Inoltre, ogni 5 livelli, incontrerete un "Boss": in questo caso si tratta dei grossi amici di Wally che faranno di tutto per fermarvi definitivamente.
Tiki avrà dalla sua numerose armi per combattere: partirete con arco e frecce, ma potrete avere laser, bombe e sfere di plasma... Tuttavia dovrete far attenzione ai mille trabocchetti mortali disseminati ovunque.
Tiki puo saltare per evitare i colpi o per arrivare a piattaforme sopraelevate. Nel gioco esistono livelli sommersi, ma non preoccupatevi: il nostro eroe è un abile nuotatore. Inoltre potrete anche volare utizzando i palloncini o gli altri mezzi lasciati dai nemici.
New Zealand Story è un gioco veramente divertente, che vi appassionerà tantissimo!

Questo bellissimo platform rimane nel cuore di tutti i videogiocatori: il pulcino con il suo piccolo archetto è veramente esilarante, inoltre i vari livelli sono costruiti con intelligenza e con un grado di difficoltà sempre crescente e mai banale.

SHADOW OF THE BEAST 2

Il secondo capitolo di Shadow of the Beast rimane molto difficile (anche se non ai livelli del suo predecessore). La realizzazione grafica è abbastanza buona, ma quello che rende Beast 2 un gioco veramente notevole sono gli incredibili rompicapo.

Lo scopo del gioco è quello di liberare vostra sorella che è stata fatta prigioniera dal mago bestia Zelek, per essere trasformata in una "Bestia Combattente".

Partirete nella vostra ricerca armati solo di una mazza a catena, ma non proccupatevi perché durante il gioco ne troverete altre molto piu potenti per affrontare i vostri nemici.

Troverete inoltre numerosi oggetti molto utili, come pozioni di cura e chiavi, e dovrete capire come utizzarli al meglio. Una fiala sulla destra indica i vostri punti ferita: una volta vuota, sarete morti e avrete perso una "vita". Oltre che uccidere i vostri nemici, nel gioco vi troverete ad affrontare anche indovinelli e rompicapo per poter proseguire nella vostra missione. Ricordate che non tutte le creature che incontrerete sono nemiche. Alcune avranno importanti informazioni da darvi, mentre altre vi doneranno oggettti molto utili. Non dimenticate che il contatto con i nemici vi fa perdere energia vitale! Gli ambienti che incontrerete sono molto vari e pieni di insidie; infatti, oltre ai nemici, dovrete evitare le pozze d'acido, le trappole nascoste, i massi che cadono dall'alto e chi più ne ha più ne metta. Dovrete arrrampicarvi su corde, saltare baratri senza fondo ed esplorare luoghi sconosciuti per poter, alfine, salvare vostra sorella dalle grinfie del malvagio Zelek (hanno sempre l'abitudine di rapire la gente, questi cattivoni dei videogiochi!). Gli oggetti in vostro possesso saranno visualizzati a sinistra in un inventario, nel quale potrete accedere, utilizzandoli o scambiandoli. Dovrete tenere sott'occhio costantemente questo inventario per usare sempre l'oggetto più appropriato alle situazioni che vi si presentano di volta in volta. Shadow Of The Beast vi terrà incollati allo schermo per ore e ore, nel tentativo di arrivare alla fine!

BONANZA BROS

MD

I fratelli Bonanza sono una coppia di irriducibili ladri. Agendo insieme o separatamente (e cioé, giocando da soli o con un amico come complice e collaboratore), sono in grado di infiltrarsi in qualsiasi luogo e svuotarlo completamente di ogni ricchezza. Sono armati di una pistola, che consente loro di tramortire le numerosissime guardie ai vari edifici, e di un sacco nel quale mettono tutta la refurtiva. Il loro piano d'azione è sempre lo stesso: su una mappa segnano la posizione di tutti gli oggetti interessanti e il luogo migliore per fuggire, una volta fatta man bassa. Per evitare di essere acciuffati, di solito si tolgono dalla linea di fuoco dei vari agenti di custodia o spiaccicano gli stessi contro i muri, aprendo con particolare violenza le pesanti porte delle varie stanze. Ma possono anche scappare salendo o scendendo scale, aggrappandosi a carrucole tese tra un edificio e l'altro. Questo gioco è veramente datato, sia nella realizzazione grafico/sonora, sia nel concept, (ricorda molto Impossible Mission, un gioco che riscosse molto successo, anni orsono, su C64), ma è molto divertente, soprattutto nel modo a due giocatori. Non è quindi un acquisto indispensabile, ma se lo trovate a poco prezzo può rivelarsi un buon affare considerando anche che, tutto sommato, per quanto vecchio è ancora decisamente originale e intrigante.

In alto: una schermata di introduzione a uno dei primi livelli del gioco. Qui sopra, invece, l'immagine che potrete vedere non appena avrete inserito la cartuccia e acceso il Mega Drive.

Bonanza Bros può sicuramente essere giocato anche da soli, ma è molto, molto più divertente in coppia: lo schermo diviso permette di giocare contemporaneamente e consente di dividersi i compiti.

FAX

TITOLO	Bonanza Bros
CASA	Tecmagik
GENERE	Azione
GIOCATORI	1-2

GRAFICA 70

SONORO 80

GIOCABILITÀ 85

LONGEVITÀ 70

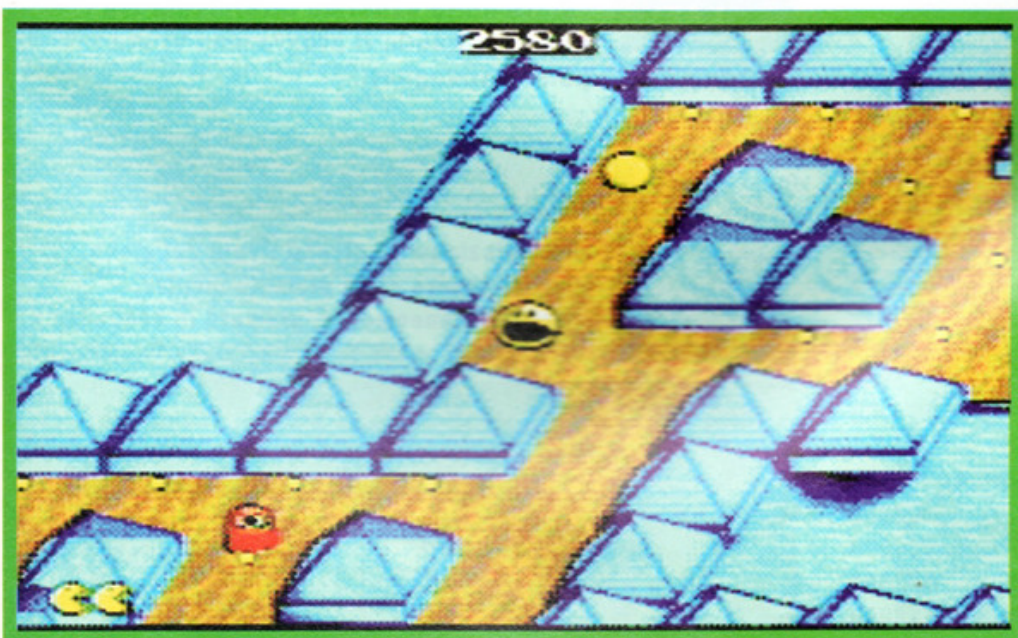
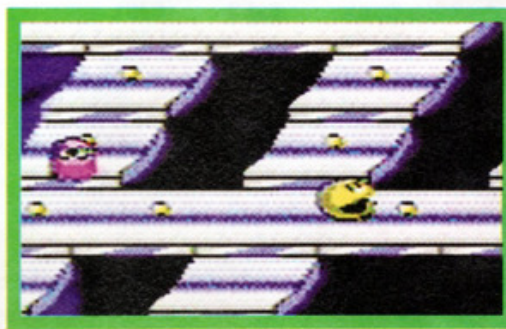
Riesce a conquistare con la sua originalità.

Un po' troppo povero per un Mega Drive.

75

PAC-MANIA

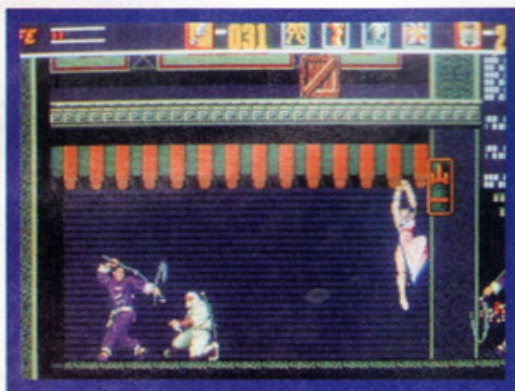
MS

Che cosa c'è di più classico di un gioco che ha come protagonista Pac-Man? Niente! Era quindi inevitabile che anche questo titolo entrasse a far parte di questo spazio della rivista dedicato ai giochi intramontabili. Pac-Mania è la conversione dell'ultimo coin-op basato sulla famosissima pallozza gialla. All'inizio, infatti, fu semplicemente Pac-Man, poi il cerchietto giallo si sposò e fu la volta di Ms. Pac-Man, quindi a Pac crebbero gambe e braccia e nacque Pac-Land (un gioco di piattaforme che non aveva, ahimé, niente a che fare con i suoi predecesori labirintici)... infine, dopo tante avventure, il nostro eroe riuscì finalmente a conquistare la terza dimensione e iniziò così una vera e propria Pac-Mania. La struttura di gioco è quella originaria: un labirinto con tanti piccoli puntini gialli sparsi ovunque, pattugliato da perfidi fantasmini che cercano di incastrarvi in un angolo per mangiarvi. Lo scopo del gioco è quello di mangiare tutti i puntini, senza farsi beccare dai diabolici guardiani. In aiuto al giocatore vengono, però, dei puntini più grossi e speciali che, una volta ingeriti, consentono di prendere un attimo di respiro rendendovi immuni agli attacchi dei fantasmi e, anzi, vi permettono di mangiarveli a colazione. Ma in quest'ultimo episodio ci sono delle potenzialità in più. Con la terza dimensione, Pac Man ha infatti acquisito anche l'abilità di saltare e può evitare più facilmente gli agguati; inoltre, i labirinti sono molto vasti e articolati e questo non fa altro che aumentare il divertimento. Il gioco è realizzato davvero in maniera ottima ed è molto fedele alla sua versione da bar (graficamente è eccezionale), ma ormai è un po' fuori moda e non rappresenta più il massimo del divertimento che si può trovare in circolazione.

Lo schema di gioco non è certo molto diverso da quello dei primi giochi da bar che hanno visto come protagonista questa creatura di uno sviluppatore giapponese di nome Iwatami: dovrete mangiare a più non posso, evitando i fantasmini, eventualmente utilizzando la possibilità di saltare.

Zona Trucchi

Anche questo mese vi presentiamo una "compilation" di trucchi, gabole e codici per tutti i vostri giochi preferiti e per tutte le console. Se volete scrivere, indirizzate i vostri quesiti a Sonic Zona Trucchi, Rizzoli Egmont Publishing, via Settembrini 29 - 20124 Milano.

The Revenge of Shinobi

Abbiamo già pubblicato dei trucchi per questo gioco in tutte le sue altre versioni. Ora, abbiamo trovato un trucco per la versione Mega CD che vi permette di ottenere Shuriken infiniti. All'inizio selezionate 00 Shuriken e aspettate finché i due zeri non si trasformano in un otto capovolto (simbolo dell'infinito).

Greendog

Questo trucchetto vi permetterà di avere "continua" infiniti.
Nel livello delle caverne, nel Livello 1, saltate sopra le punte e andate sulla pietra fluttuante; saltate sulla pietra successiva, uccidete tutte le rane e continuate a saltare a sinistra. Lanciate il frisbee nella bocca del drago per scoprire una stanza segreta. Entrate e continuate saltare sulle fosse fino a raggiungere una molla che vi catapulterà sopra una cassa del tesoro. Distruggetela. Ora avrete un "continua". Potrete "uccidere" Greendog e tornare allo stesso posto fino a che non ne avrete abbastanza per finire il gioco.

Road Rash II

Questi sono i codici per arrivare in prima posizione in tutte le corse, e tutte le moto che dovreste comprare.

Livello	ALASKA	HAWAII	TENNESSEE	ARIZONA	VERMONT
1	00D8	00DH	035P	02J0	02U9
	110N	101B	1130	117G	10F5
2	05BH	038B	041Q	05RB	061R
	Q10S	1M1V	AN33	2N73	QMFC
3	08DA	0AUB	06A4	08T4	0DE5
	3N0P	3M1D	3C30	RD7M	RCF8
4	0G04	09ET	0DQD	0J4T	0NGD
	KC0K	C918	4932	4976	49FE
5	0QQT	0F6L	0M44	0U1K	25U5
	590V	5J13	5J3L	517D	5JFD

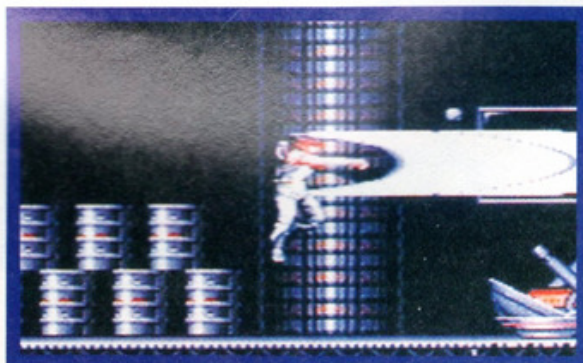
Livello	MOTO	CASSA+CAMBIO	ACQUISTO
1	Banzai 600	$7500	$6500
2	Banzai 750(n)	$14500	$14000
3	Banzai 7.11	$27500	$22500
4	Diablo 1000(n)	$46500	$38000

Dopo l'ultima gara del quinto livello correrete contro la polizia, che tenterà in ogni modo di arrestarvi!

Castle of Illusion

Se volete un po' di vite-extra non dovete fare altro che premere Start mentre siete nello schermo intermedio tra i livelli, quando il programma vi sta accreditando i punti guadagnati.

Strider

Per selezionare i diversi livelli del gioco dovete tenere Start premuto mentre, contemporaneamente, premete in sequenza A, C, B, C e di nuovo A. L'operazione va compiuta quando il Master sta ridendo, proprio poco prima dell'inizio del gioco vero e proprio.

Super Thunderblade

Abbiamo trovato due trucchi interessanti per questo gioco: il primo vi fornisce ben 30 vite e l'altro vi permette di selezionare i livelli.
Per avere 30 possibilità in più di sopravvivere, vi basterà premere i pulsanti A, B, C e Start contemporaneamente sullo schermo dei titoli. Per selezionare il livello di gioco premete A, in alto, in basso, a sinistra, a destra, a destra, a sinistra, in basso, in alto e, infine, in alto e Start contemporaneamente: è un po' lungo, ma funziona di sicuro!

Chuck Rock

Quando appare lo schermo dei titoli, usate la croce direzionale per inserire la parola ABRACADABRA (per ottenere la "R" e la "D" premete a destra e in basso). Se tutto va bene Chuck vi farà un cenno, indicando che il trucco è stato attivato: ora potrete selezionare tutti i livelli del gioco. Per usare il trucco basterà mettere il gioco in pausa e muoversi con la croce direzionale in alto, in basso, a destra o a sinistra muovendovi nei diversi livelli.

Asterix

Abbiamo trovato una stanza segreta, nel gioco del simpatico Gallo e del suo amico Obelix. Nel Round 1.1, camminate lungo il primo camino, ma non saltate giù dalla piattaforma. Quando cade, continuate verso destra e attraverserete un muro, ritrovandovi in una parte del livello alla quale, altrimenti, non potreste accedere.

Super Hang On

È un gioco abbastanza vecchio, ma riesce ancora a causare non pochi mal di testa. Ecco un po' di gabole che potrete inserire come password.

Per ottenere moltissimo denaro:
51B04000A0500
70J0CG976ACMGI

Per accedere ai livelli:

Livello	Password
1	1FF3C54GF30504 9FKLJJEMBAJFPP
2	1053D546F30504 DC05LHIMFAFD5P
3	1DF3A546F30524 FCGJEMIMCFNQTN

Per vedere la sequenza finale:
5FF3F546F35564
FF05LPIMFJQNK5

Spiderman

GG

Abbiamo scoperto che questo titolo nasconde un gioco "bonus". Per accedervi dovrete compiere queste semplici operazioni: andate nel livello "Electro Power Plant" e raccogliete una chiave. Lasciatevi cadere dalla parte sinistra dello schermo e vedrete apparire un Game Gear. Quando vi troverete dentro la camera di Peter Parker, premete il pulsante "A" per accedere a un gioco nascosto in perfetto stile "Pac Man".

Zona Trucchi

game genie novità

Anche in questo numero potete trovare un po' di codici da inserire nel vostro Game Genie per Mega Drive. Buon divertimento!

Thunder Force IV

Dovrete reinserire il codice master che vi abbiamo dato nel numero 3/94. Ecco altri codici utili:

Per cominciare con 8 vite	A9BAAAFC
Per cominciare con 21 vite	CXBAAAFC
Ogni "vita-extra" vale due vite	SBVABJZ6
Ogni "vita-extra" vale quattro vite	SBVABTZ6

Talespin

Con questi codici potrete superare le difficoltà di un altro splendido gioco Disney.

Vite infinite (giocatore 1)	ATSTAA92
Vite infinite (giocatore 2)	ATTAAA66
Energia infinita	EMSTCA66
Tempo infinito	AJSAAA9N
Le stelle valgono il doppio	P11ABJXW
Le stelle valgono il triplo	P11ABNXW
8 giorni per completare il gioco	BAPTAADY
Il tempo scorre più lentamente	EASAB2HG

Streets of Rage 2

Codici per rendere il gioco, stavolta, molto più difficile!

La mela dà meno energia	CBFAAAHA
Il tacchino dà meno energia	EBFTAAAC
I nemici non possono essere uccisi	9ERTBALA
Rimuovere il pannello indicatore	AB8AAACW
Rimuovere lo scenario di background	HWKAAADG
Per saltare solo a destra	RHATA600
Niente attacchi speciali	7AEAACTL
Il sacco di soldi non dà punti	ABFTAAAY
Il lingotto d'oro non dà punti	ABFTAAA2

Sonic the Hedgehog

Facciamo un salto indietro nel tempo e andiamo a giocare con il primo episodio di Sonic. Ecco dei codici che vi potranno aiutare:

Ogni anello ne vale 25000	SCRAB9X0
Salto più alto	DDLTAAGL
Super Salto	BDLTAAGL
Mantenere le scarpe fino alla fine del livello	AEOTCABY
Per far cadere i granchi	NCLTBYE6
Per far sparire i granchi	NCLTB9E6

Pac Mania

Questo gioco potrà darvi molte ore di divertimento "spettrale"... Ecco i codici di cui avrete bisogno:

I fantasmi non diventano blu	KBCAAB22
I fantasmi rimangono blu fino a essere mangiati	KBCAA922
I fantasmi non lampeggiano	KBEAAH22
I fantasmi diventano invisibili	KBFAAT62
I fantasmi non possono uscire dalla loro casa	KBFAATK2

Vi piacerebbe vivere in prima persona un'avventura in un'isola tropicale, fra dinosauri e mostri preistorici agguerriti? Allora sceglete il ruolo del Dr. Grant e cuccatevi la mappa di questo complicato livello del gioco Sega ispirato al film più costoso di Steven Spielberg!

Mappa

Jurassic Park

Stazione di pompaggio

Il livello della Stazione è uno dei più difficili e dei più vari. Dovrete compiere numerose azioni complicate per riuscire ad arrivare in fondo sani e salvi, ma non preoccupatevi: con questa mappa sarà tutto più semplice.

Fate attenzione al vapore (dovete spegnerlo). Salite usando la cassa e state attenti al vapore che esce dal serbatoio. Saltate giù, ma tenete d'occhio il velociraptor, scendete e saltate sull'asse.

Addormentate il velociraptor e premete questo interruttore; salite usando le catene fino in cima. Con la cassa potrete oltrepassare il serbatoio, quindi saltate e dirigetevi decisamente verso destra.

Premete questo interruttore per accedere alla scala; andate oltre le ossa a destra e scendete per prendere i dardi rossi. Saltate.

Prendete i razzi e il pronto soccorso (dovrete spegnere il getto di vapore). Usate la testa del brachiosauro per arrivare alla prima galleria, quindi tornate indietro per arrivare a quella inferiore.

Evitate questa zona o finirete come pasto per i velociraptor. Continuate a correre verso destra nella parte superiore per raggiungere l'uscita.

Per un bestione come questo Tirannosauro è necessario un bel po' di gas. Poi salite la scala e gettatevi verso sinistra.

Spingete questa ruota per salire ai condotti superiori. Usate la cassa per raggiungere la scala, quindi dirigetevi verso destra.

Premete questo interruttore per aprire la botola. Dovrete sbrigarvi il più possibile.

Gli oggetti che troverete

DARDI

Sono sedativi, naturalmente. Ce ne sono di due tipi: blu (più leggeri) e rossi (più pesanti).

RAZZI

Con questi farete fuori i velociraptor in un battibaleno. Non vi daranno più alcun fastidio.

BOMBE

Ce ne sono di tre tipi, sonore, lampeggianti e a gas: le prime stordiscono i dinosauri, le seconde sono molto potenti e mettono fuori combattimento qualunque dinosauro, mentre le terze sono particolarmente utili contro i tirannosauri.

PISTOLA STORDENTE

Anche quest'arma serve per stordire i dinosauri, ma per un breve periodo.

PIANETA MOBIUS: EMERALD HILL ZONE.

RALLENTA, SONIC!

LASCIAMI ANDARE!

Tails

PRIMA PARTE

LA ZONA SENZA NOME

HO FRETTA E TU MI **RALLENTI**!

MA SONIC...

NON SCHERZO, TAILS!

PER UNA VOLTA **GIRA AL LARGO**!

CI VEDIAMO DOPO!

BEH...

VIENI, L'ORA E' GIUNTA!

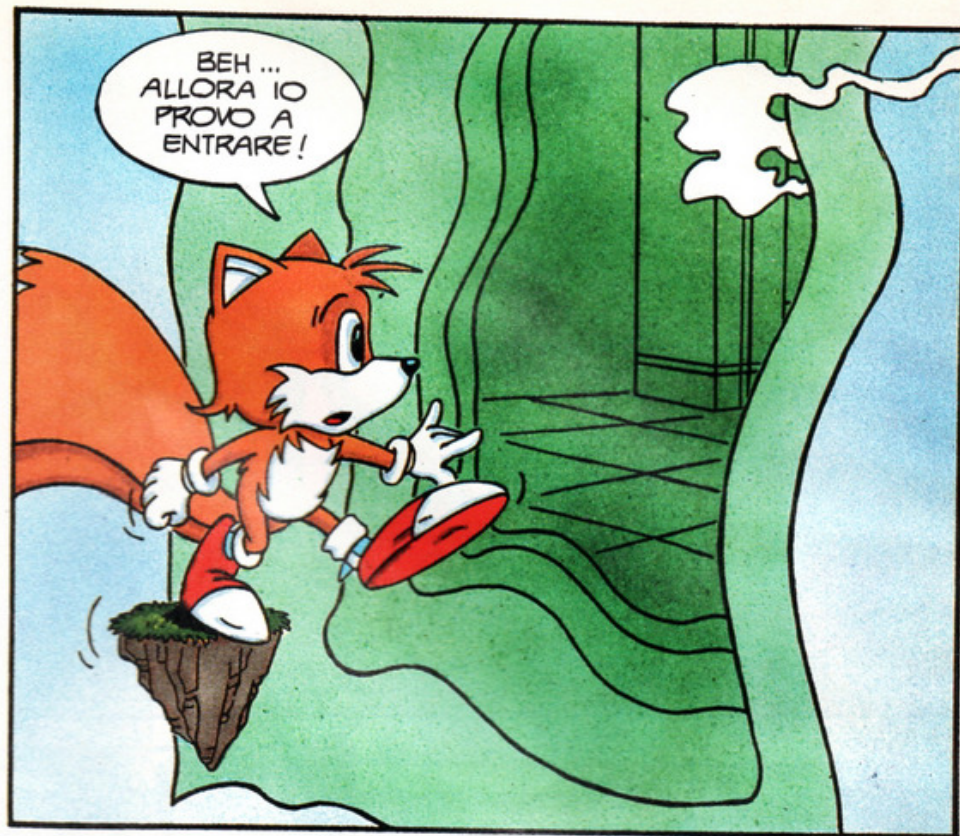
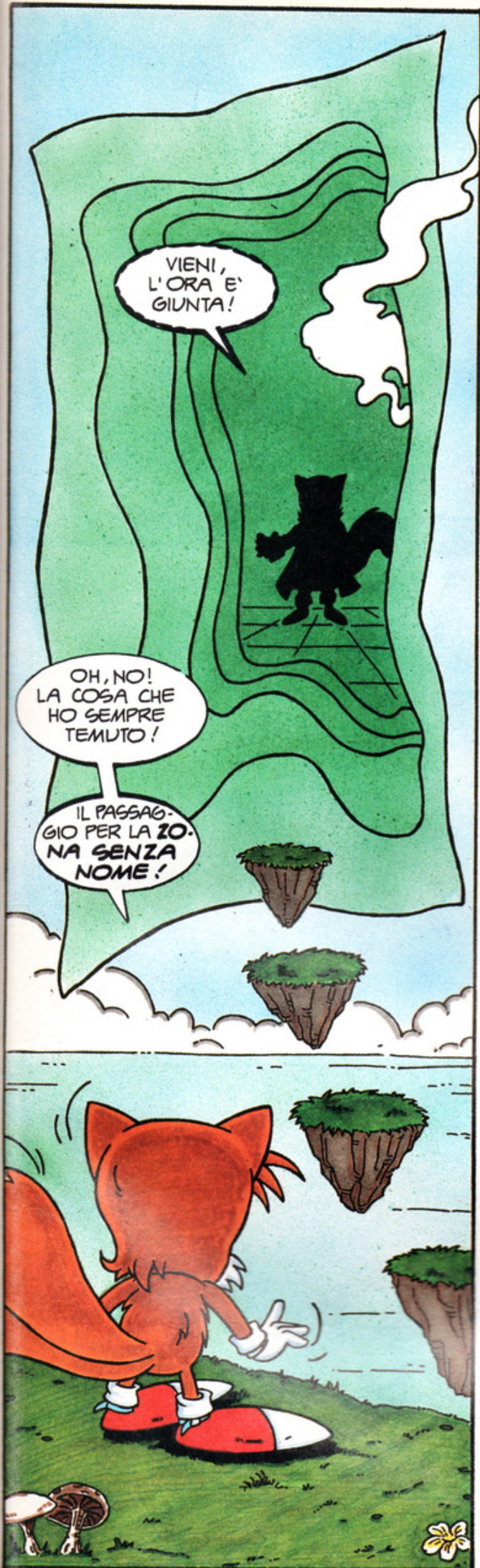
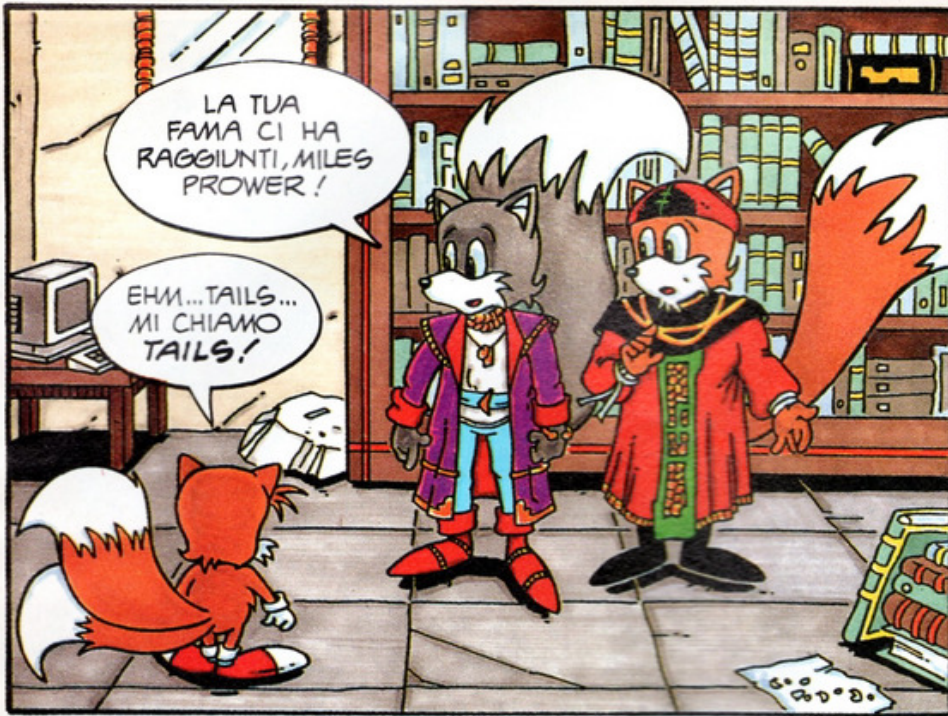
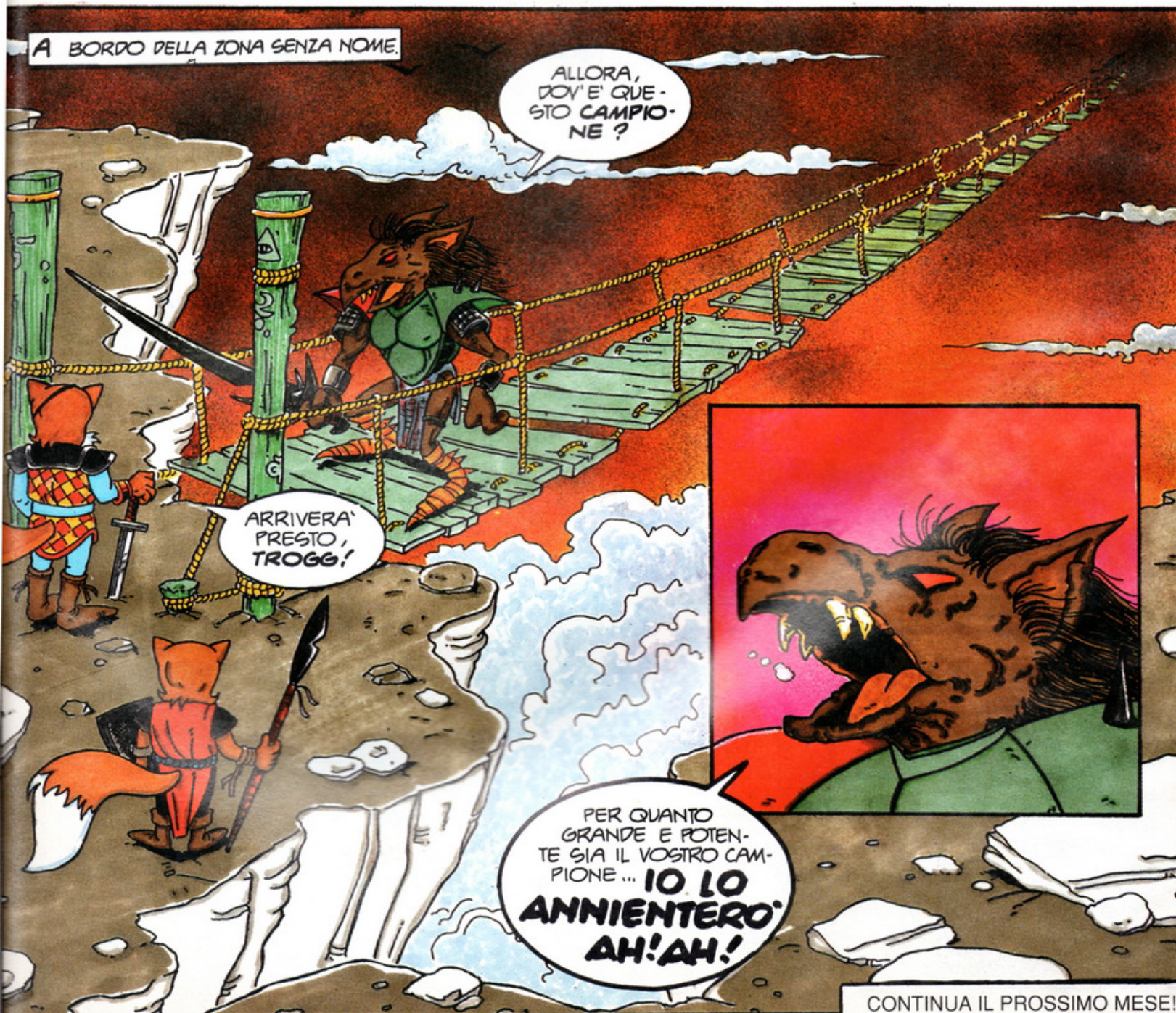
OH, NO! LA COSA CHE HO SEMPRE TEMUTO!

IL PASSAG-GIO PER LA **ZO-NA SENZA NOME!**

LA TUA FAMA CI HA RAGGIUNTI, MILES PROWER!
EHM... TAILS... MI CHIAMO **TAILS!**

NELLE LETTERE ALLA TUA FAMIGLIA...
EHM...
...PARLI DELLE IMPRESE EROICHE...
...COMPIUTE CON IL TUO ASSISTENTE ...COME SI CHIAMA?

...SONIC...
...PERO', SONIC NON E' SOLO UN **ASSISTENTE!**
LA TUA MODESTIA E' PARI AL TUO VALORE! MA ORA...SBRIGHIAMOCI!
NO, **DAVVERO**, IO...

ECCO LA TUA **ARMATURA!**
E' **MAGICA** E NON PESA PIU' DI UNA PIUMA!
PER QUELLE LETTERE...

A BORDO DELLA ZONA SENZA NOME.

ALLORA, DOV' E' QUESTO **CAMPIONE?**

ARRIVERA' PRESTO, **TROGG!**

PER QUANTO GRANDE E POTENTE SIA IL VOSTRO CAMPIONE... **IO LO ANNIENTERO' AH! AH!**

CONTINUA IL PROSSIMO MESE!

Zona Relax

QUESTA VOLTA SONIC VI SFIDA SUI GIOCHI DI LOGICA CON I NUMERI. SEGUITE L'ESEMPIO DATO QUI SOTTO E POI PROVATE A RISOLVERE I QUATTRO GIOCHI. LE SOLUZIONI SONO IN BASSO A SINISTRA, CAPOVOLTE.

Trova i numeri mancanti, tenendo conto che a ogni simbolo corrisponde un numero, e risolverai le addizioni.

ATTENZIONE: **il valore dei simboli cambia per ogni operazione!**

SI FA COSÌ

Seguite passo per passo questa soluzione per risolvere anche gli altri giochi.

La somma di due cifre non potrà mai essere superiore a 18 (9+9). La prima cifra sarà quindi sempre…

Sostituendo il simbolo con il numero intuisci che solo 7 sommato a 1 dà 8. Ora cambia in 7 il simbolo corrispondente.

Con il medesimo ragionamento puoi individuare le cifre 4 e 5.

L'unico numero che sommato a sé stesso (aumentato di 1 che è il riporto della somma precedente) dà 17 è 8.

SOLUZIONE

SonicMania

Allora ragazzi: vi siete slogati i polsi? Possibile che non riusciate a lanciare una sfida ai nostri campioni?
Ricordatevi due cose fondamentali: in primo luogo pubblichiamo solo i record dei giochi elencati nei numeri precedenti (Thunder Force IV per Mega Drive, Mick & Mack Global Gladiators per Master System, Batman Returns per Mega Drive e Streets of Rage 2 per Game Gear), quindi non inviateci record di altri titoli; inoltre, d'ora in poi, riterremo validi soltanto i record che giungeranno accompagnati dalla fototessera.
Al mese prossimo e... Dateci dentro!

Zona RECORD

SCHEDA

GIOCO

CONSOLE | PUNTEGGIO

NOME

COGNOME

ETA'

INDIRIZZO

CITTA'

GIOCHI PREFERITI

N.B. Ricordati la tua foto!

1° | 2° | 3°

Thunder force IV MD

1°		2°		3°	
	MAURO MOMI VERONA 3.900.430		ROBERTO TORRESAN DOSSON DI CASIER (TREVISO) 3.427.650		FRANCESCO "FAC" BATTISTA TARANTO 2.878.680

Mick & Mack Global Gladiators MS

1°		2°		3°	
	ALESSANDRO SUCCI S. POLO D'ENZA (REGGIO EMILIA) 326.900		MARCO DARY ROMA 165.910		ALESSANDRO BENIAMINI MILANO 157.560

Batman Returns MD

1°		2°		3°	
	ENRICO CRISTARELLI AVERSA 999.999		RAFFAELE DI MARZO CAIVANO (NA) 765.000		NICCOLO CAVAGNOLA MILANO 211.100

Streets of Rage 2 GG

1°		2°		3°	
	MATTEO CERR CASTELLEONE (CR) 766.500		ALESSANDRO MOLINARI LUGO (RA) 764.890		FULVIO CHIODAROLI PONTIROLO NUOVO (BG) 740.240

Zona Mercato

L'elenco in queste pagine raccoglie i titoli per tutte le console Sega distribuiti da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero della rivista in cui è stato pubblicato il gioco, mentre i titoli evidenziati in neretto sono le novità o le prossime uscite.

MEGA DRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS TANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	Sega	azione	2/93
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	piattaforme	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1/93
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Ballistic	picchiaduro	4/94
Dr. Robotnik	Sega	rompicapo	3/94
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
ETERNAL CHAMPIONS	Sega	picchiaduro	3/94
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	Sega	picchiaduro	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	Eletronic Arts	sport	3/94
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINTSTONES	Sega	piattaforme	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GREATEST HEAVYWEIGHTS	Sega	pugilato	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
HOOK	SonyImagesoft	piattaforme	1/93
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LETHAL ENFORCERS	Konami	sparatutto	
LOST VIKINGS	Vergin	piattaforme	2/94
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2/93
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
NBA JAM	Acclaim	sport	4/94
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PELÉ SOCCER	Accolade	sport	4/94
PHELIOS	Sega	azione	
RAINBOW ISLAND	Taito	piattaforme	4/94
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RASH	Electronic Arts	guida	4/94
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	2/93
ROCKET KNIGHT	Konami	arcade	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	2/94
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC 3	Sega	piattaforme	4/94

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	Sega	picchiaduro	2/93
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SUPER SHINOBI 2	Sega	azione	2/93
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1/93
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIZ'N'LIZ	Psygnosis	piattaforme	2/93
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	Sega	azione	1/93
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ADDAMS FAMILY	Flying Edge	piattaforme	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	**Sega**	**piattaforme**	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	piattaforme	2/94
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/93
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JAMES POND 2-Codename Robocod	US Gold	piattaforme	2/93
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	Sega	azione	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE 2	Sega	piattaforme	1/93
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PGA TOUR GOLF	Tengen	sport	2/93
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
ROBOCOP 3	Acclaim	piattaforme	1/94
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	1/94
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	arcade	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ADDAMS FAMILY	Flying Edge	piattaforme	4/94
ALESTE II	Sega/Compile	sparatutto	3/94
DESERT STRIKE	Domark	sparatutto	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BRAM STOKER'S DRACULA	Sony/Psygnosis	piattaforme	2/93
CJ ELEPHANT	Codemasters	piattaforme	4/94
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	Sega	piattaforme	
DOUBLE DRAGON 2	Virgin	picchiaduro	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	1/94
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/94
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JUNGLE BOOK	Virgin	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
MICRO MACHINES	Codemasters	guida	4/94
ROBOCOP 3	Flying Edge	sparatutto	4/94
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	4/94
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	1/93
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	Virgin	azione	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	
WORLD CUP SOCCER	Tengen	sport	2/93

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	Sega	azione	
BLACK HOLE ASSAULT	Sega	picchiaduro	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	2/94
ECCO THE DOLPHINE	Sega	piattaforme	2/93
FINAL FIGHT	Sega	picchiaduro	
JAGUAR	Sega	guida	
JURASSIC PARK	Sega	avventura	3/94
MICROCOSM	Psygnosis	sparatutto	4/94
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1/93
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
SEGA CLASSIC	Sega	vario	
SILPHEED	Sega	sparatutto	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	Sega	piattaforme	2/94
THUNDER HAWK	Core Design	sparatutto	2/94
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

Dite la vostra!

Compilate la scheda in ogni sua parte e speditela in busta chiusa a:
SONIC
Rizzoli Egmont Publishing
Via Settembrini 29
20124 Milano

Nome e cognome..

....

Indirizzo..

....

Età: ....

TOP SCORE

Inviateci i vostri record

Gioco..

Punteggio/Risultato Raggiunto......................

Il vostro sistema MD MS GG MCD

FUMETTI

Quali personaggi della Sega vorreste vedere tra i fumetti dei prossimi numeri?

Penso che ....
sarebbe un personaggio perfetto per un fumetto sulla rivista Sonic.

GIUDIZI

Quali sono le rubriche o i fumetti che avete preferito in questo numero di Sonic?

1 ....

2 ....

3 ....

VOTO

Dai il tuo voto a questo numero di Sonic